

24

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

“Los medios digitales aplicados a las artes
plásticas(estampa)”

Tesis que para obtener el título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presenta

Nidia Nava Carreón

Director de tesis: Mtra. Gale Lynn Glynn



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice General

Introducción	
Justificación a la línea de investigación	11
Capitulo Uno	
La diversidad de los medios artisticos en el s. XX.	
Del Futurismo al Net Art	14
La cadena continua	31
Proyectos de net art	39
Capitulo Dos	
La sexualidad en el arte del s. XX	49
Pétalos y tallos analogías antropomórficas	49
Los sustitutos de la carne	50
El disfraz ritual del pavorreal	53
La desnudez, cuerpo verdadero	55
Capitulo Tres	
La tiranía de la historia en los campos mediáticos	61
La imagen corporal y el pensamiento tecnológico	62
Conclusiones	78
Bibliografía	83

Introducción

Justificación a la elección de línea de investigación.

Desde 1996, año en el que ingreso a la licenciatura , mi campo de acción esta determinado por tres años en el taller de gráfica alternativa de la academia de San Carlos, plantel de extensión de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y donde se impartió hasta el año 2000 la licenciatura a los alumnos de la carrera de artes visuales que integran el PAEA (programa de alta exigencia académica) y del cuál forme parte. Un año en el "taller de experimentación artística" de la Universidad Politécnica de Valencia, a la cual asistí por haber obtenido una beca PROMOE y dos meses de participación en el curso "procesos creativos de las nuevas tecnologías digitales aplicadas al arte gráfico", en el taller de grabado en la "Casa Museo Goya de Fuendetodos" en Zaragoza.

En la Academia de San Carlos, experimente como todo alumno, con el modelado, la pintura, el grabado y la fotografía.

En 1998 al viajar a Valencia, España para cursar el ultimo semestre de la licenciatura en la Universidad Politécnica de Valencia, conocí y experimente con el video, el performance y las acciones en el taller "otras tendencias" impartido por Angeles Marco, profesora y artista conceptual; también tuve contacto con la electrografía y tecnologías digitales, al trabajar en un taller de experimentación grafica, dirigido por los profesores y artistas Rafael Calduch y Rubén Tortosa, estas practicas marcaron definitivamente mi interés artístico.

La visita a museos como el Guggenheim de Bilbao, el Museo Internacional de Electrografía en Cuenca (MIDE), o presenciar la Bienal de Venecia en su edición 48, dejo en mi

una fuerte huella que más tarde al interactuar con personajes como José Ramón Alcalá, director del MIDE y Rubén Tortosa, en el curso "tecnología digitales aplicadas al arte gráfico", se fortaleció con el conocimiento tecnológico, la emoción y energía que transmitían y por la espontaneidad de esta nueva manera de comunicación artística.

Siempre hay pasajes que marcan nuestro destino y para mi tener a la mano computadoras, fotocopiadoras, fax, plotter, scanner, planchas térmicas y material de transferencia de imagen sobre cualquier superficie, además del manejo de internet, sin restricciones, me hizo pensar seriamente en la utilización de estas máquinas, aunque mi primer contacto fue como el descubrimiento de un juguete nuevo.

Lo que nos enseña la historia de los cambios sociales es el hecho de que el descubrimiento de nuevos instrumentos y artefactos, no solo obliga al hombre a un reciclaje de su manejo sino que su uso refleja, como resultado, una nueva concepción del mundo, una nueva visión de las cosas y un cambio en la estructura social, política, económica y cultural. Lo que implica nuevos modelos de actuación y obliga a una paulatina variación en la concepción del trabajo.

El medio es el mensaje, nos dice MacLuhan y cada mensaje tiene una triple lectura: nos habla del sujeto, nos habla del objeto y del propio medio, la existencia de estos tres puntos, no implica un equilibrio necesario, sino que como si habláramos de X, Y o Z, todo mensaje se coloca en una coordenada por proximidad o alejamiento de estos tres puntos, como menciona Joan Fontcuberta. Esto nos introduce al camino de la apropiación de medios que antes no habían sido utilizados para la expresión artística, y que fueron usados por algunos artistas del s. XX, en cuya obra los

elementos autobiográficos, marcaron la dirección de su quehacer artístico.

El primer capítulo de esta investigación se aboca a reunir información histórica breve de los nuevos medios, escribiendo así de Futurismo, Duchamp, neo-figuración, fluxus, mail art, xerografía, electrografía, infografía e internet. En el capítulo dos , se ubicaran como referencias creativas artistas que han utilizado como modelo: el desnudo, el erotismo, la sensualidad y las practicas sexuales en el s. XX. En el capítulo tercero presentare imágenes digitales y un sustento teórico, todo esto en una página web.

Capítulo Uno.

La Diversidad de medios artísticos en el s. XX. Del Futurismo al Net Art.

En este capítulo me propongo ofrecer una visión general de los cambios ocurridos en el arte, a lo largo del siglo XX, por supuesto las acciones mas representativas, ya que cien años de historia no se podrían ni siquiera resumir en un capítulo de esta tesis.

Al comienzo del siglo vivimos en un mundo cableado, que lleva el mensaje de las vanguardias a una nueva generación que comparte intereses y conocimientos a través de las fronteras. La comunidad artística se ha extendido y continuará haciéndolo electrónicamente, vía Internet y la *world wide web*.

A principios del siglo pasado esto era muy diferente, pues existía un deseo de congregación y para ello los artistas necesitaban encontrarse en un tiempo y lugar específicos. Un suceso importante ocurre el 20 de febrero de 1909, con la publicación en la primera plana del periódico parisino *Le Figaro*, un artículo titulado <<el futurismo>> de Filippo Tommaso Marinetti, (figura 1) el cual tras una breve introducción, anuncia los once puntos del Manifiesto futurista.



Figura 1
Filippo Tommaso
Marinetti

Las ideas principales del manifiesto son:

el amor al peligro

habituarse a la energía

el culto por el valor y la audacia

la admiración por la velocidad

la lucha contra el pasado (queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de toda especie)

la exaltación del movimiento agresivo (el insomnio febril, el paso ligero, el salto mortal, la cachetada y el puñetazo)

la guerra (única higiene del mundo).¹

El futurismo fue el movimiento de expresión del dinamismo del mundo moderno, quería cantar al hombre que sujeta el volante, porque solamente a una velocidad elevada se puede tener una diferente percepción del paisaje, se pueden atraer nuevas sensaciones del mundo de la ciencia y de la técnica.



Figura 2
Velada futurista de
Faenza 1921
Marinetti



Figura 3
Marinetti, Carrá,
Boccioni



Figura 4
"Sobbalzi di fiacre" 1912.
Giacomo Balla.

Sus incendiarios manifiestos, anunciando una nueva era de movimiento dinámico, se distribuyeron ampliamente entre la inteligencia de Europa. Aunque este movimiento comenzó literariamente, su principal vehículo de difusión fue el teatro con las tardes futuristas (Figura 2), un espectáculo gratuito, donde se leían poemas, manifiestos con música, donde los asistentes daban fin al espectáculo con el lanzamiento de toda clase de objetos. A este movimiento literario se le unirían poco tiempo después un grupo de pintores; Carlo Carrá, Humberto Boccioni, Luigi Russolo (figura 3) y Giacomo Balla. (figura 4)

El futurismo tuvo un efecto particularmente profundo sobre la vanguardia rusa pre-revolucionaria, estudiantes de arte y poetas que hacían libros de artista, que al mismo tiempo experimentaban con la tipografía y el collage, llegaron a ser los primeros artistas que incorporaron sellos a un contexto artístico. Algunas de sus publicaciones fueron precursoras de los *zines* contemporáneos, producidos en pequeñas tiradas, grapados en el centro, y hechos en materiales originales como papel de empapelar.

¹ Filippo Tommaso Marinetti. "Manifiesto futurista". www.futurismo.manifiesto.htm

Con la I Guerra Mundial aparecieron por toda Europa y América artistas que rechazaban la guerra y el aislamiento. En 1916 se congregaban en un pequeño bar y salón de variedades abierto por Hugo Ball y Emmy Hennings llamado, *Cabaret Voltaire*, en Zúrich frecuentado por Tristan Tzara, Hans Arp, Marcel Janco y Richard Huelsenbeck. Estos participantes colaboraron en una serie de manifiestos, publicaciones, provocaciones y espectáculos, proclamándose *dadaístas*, que llegaron a representar para el gran público un arte irracional que buscaba una ruptura con el pasado.



Figura 5
Retrato de Marcel
Duchamp por Man
Ray



Figura 6
Tristan Tzara, Paul Eluárd,
André Bretón, Jean Arp,
Salvador Dalí, Yves Tanguy,
Max Ernst, René Crevel y Man
Ray.
París 1930

Tristán Tzara fue quien bautizó al movimiento con el nombre de *dada*, estos artistas negaron cualquier tipo de norma estética, inventando un juego libre de formas y colores, donde la poesía tiene un lenguaje incoherente que se destruye a si misma, todo esta permitido, nada es lógico; su primera expresión, la insolencia, la denuncia, el insulto, en el que Marcel Duchamp (figura 5), Hans Arp, Soupault, Marx Ernst, Tzara, Antonin Artaud, André Bretón, y otros se especializaron (figura 6), *dada* es un movimiento antiliterario, antipoético y antiarte.

Al *dadaísmo* le debemos el collage, los murales y sobre todo, el haber sacado al arte de los museos y de las casas de los burgueses, hicieron popular el arte popular, decían; el arte no les pertenece, el arte es para el pueblo, para la gente, para que todos lo contemplen.

Las realizaciones *dadaístas* pueden ser menores en cuanto a la obra, pero grandes en relación a la liberación artística, en cuanto al rompimiento de los valores artísticos dogmáticos de la época. Abrieron una puerta definitiva a lo posible y lo imposible, a lo todo y a la nada. Uno de sus méritos más grandes fue la destrucción necesaria para la creación.



Figura 7
Desnudo bajando la
escalera 1912.
M. Duchamp

En 1912 Duchamp presenta el <desnudo bajando la escalera>, en el salón de otoño, obra que sus propios colegas de debates y tertulias teóricas le pidieron que retirara porque se apartaba de la línea, que se habían trazado; (figura 7) después de esto se convierte en bibliotecario hasta su traslado a Nueva York en 1915, donde se convierte junto con Francis Picabia y Man Ray, en un referencia clave del internacionalismo *dada*. Esta misma obra <desnudo bajando la escalera>, la presenta en 1913 en el *Armory Show*, lo que le aporta, la gran fama de la que gozó en Nueva York,

En 1917 Duchamp acepta presidir el Comité de selección de la sociedad de artistas independientes, que proyectaba una exposición . La presentación de obras para la exposición estaba abierta a cualquier artista americano o europeo que pagara a la sociedad 5 dólares anuales y 1 dólar de derechos iniciales, con una política de sin jurados, sin premios un precursor, excepto en la cuota, de la etiqueta de *mail-art* contemporánea. Duchamp montó la exposición instalando a los artistas por orden alfabético, comenzando por la letra R, que fue sacada de un sombrero. Este método de montaje resultó excesivo para los directores de la exposición.

...John Quinn, uno de los coleccionistas promotores del arte moderno en América, que había donado sus servicios como consejero legal a la Sociedad, declaró la instalación duchampiana como, *democracy run riot* (democracia hacia el tumulto)...²



Figura 8
"Fuente" ,1917
Marcel Duchamp

Para esta exposición Duchamp manda un urinario de cerámica al que llamó <fuente> y firmó con el nombre de R. Mutt (figura 8), anexando lo seis dólares requeridos aún así este *ready-made* no fue expuesto. No hay duda alguna de que ha

² John Jr. Held. "2000 2001 Huelga del Arte". www.factsheet5.com

sido el objeto más famoso, el que más ruido, polémicas y equívocos provocó en el arte del siglo pasado.

Sobre el abandono de la pintura y la invención del *ready-made*, escribe Duchamp:

...en 1913 tuve la feliz idea de fijar una rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina y mirar como giraba (figura 9), en Nueva York, en 1915, compré en una ferretería una pala de nieve sobre la que escribí: en previsión de brazo roto (*in advance of the broken arm*), fue por esa época cuando se me ocurrió la palabra *ready-made* para designar esta forma de manifestación...³

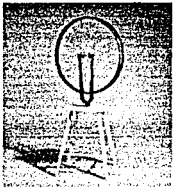


Figura 9
Ready-made
M. Duchamp

La palabra designar es clave en Duchamp. Breton la usa en la definición que de *ready-made* da en su diccionario del *surrealismo*: Objeto banal elevado a la categoría de arte por la mera designación del artista. "...En realidad, más que objeto elevado a la categoría de arte, una definición más justa sería objeto descendido a la categoría de arte..."⁴, ya que para Duchamp, lo radical del arte tiene que ver con lo bajo, con lo que repta, con las sobras, con el resto y el margen.

El procedimiento que guía a los *ready-made* es el cumplimiento metódico de una ley madre, que debería regir también nuestras propias vidas: la ley del menor esfuerzo. Al fin y al cabo qué más fácil que designar una rueda de bicicleta como obra de arte "...su truco consiste en haberlo hecho por primera vez (el truco del arte siempre consiste en hacerlo por primera vez), con ese gesto perezoso y radical Duchamp renuncia a su inteligencia, se convierte en

³ Damián Tabarovsky. "Una nueva forma de ver el mundo". www.clarin.com.ar/suplementos/cultura/93-10-04/e-00601d.htm

⁴ Ana María Battistozzi. "El artista del s. XX". www.clarin.com.ar/suplementos/cultura.98-10-04/e-00501d.htm

artista y, por lo tanto, nos induce a ver el mundo de otro modo...”⁵

Tan cómodo fue Duchamp tan despreocupado, que todo lo que hizo fue exhibir ante las instituciones artísticas una serie de objetos banales sacados de su contexto y función habitual, para después decir no hay nada más allá de lo que ven, con esto le basto para cambiar radicalmente nuestra idea del arte.

Hubo una serie de desarrollos en París, capital del arte europeo y otros lugares hacia los que se extendieron las ideas y actos de Duchamp, que criticaron la cultura consumista y sentaron las bases para la emergencia de culturas alternativas en las décadas siguientes.

Entre estos grupos parisinos estuvieron los nuevos realistas, formados en 1960 por .artistas que ya estaban activos desde hacía más o menos una década, en ese mismo año, el crítico Pierre Restany reunió una muestra con el mismo nombre, que incluía a los artistas Yves Klein (figura 10), Arman Armand, Jean Tinguely y Raymond Hains, quien reclutó otros dos afichistas (artistas de carteles), Dufrene y Villeglé. Tinguely, el escultor cinético, asistió con Daniel Spoerri, un artista suizo conocido por sus cuadrostrampa (*asemblajes* de situaciones casuales recuperadas, como los restos de una mesa después de cenar). Arman había trabajado también con objetos encontrados, habiendo realizado únicamente la exposición *Le Plein*, en la cual amontonó basura urbana en la galería Iris Clert.



Figura 10
Antropometría 1961
Yves Klein

⁵ Damián Tabarovsky. op.cit.

Los artistas envueltos en el nuevo realismo hicieron importantes aportaciones a pesar de su corta duración como movimiento formal. El uso de materiales comunes para llevar a cabo arte en proceso revivió una tendencia iniciada por los *dadaístas*. Arman es especialmente admirado hoy por los artistas postales, como uno de los primeros después del alemán Kurt Schwitters (figura 11) en utilizar sellos de caucho en una serie de trabajos comenzados en 1954 que el artista llamó *cachets*. Klein fue un precursor del *mail-art*, especialmente del movimiento de sellos de artista. Tras diseñar un sello azul (figura 12) y fijarlo a una invitación para una exposición, sobornando al empleado de correos para que cancelara el sello, quedó como punto de referencia del *mail art*.



Figura 11
Ursonate
Kurt Schwitters



Figura 12
"Blue Stamp" 1959
Yves Klein



Figura 13
Guy Debord 1959

Las acciones del nuevo realismo fueron provocativas, pero no tuvieron la audacia de la internacional situacionista (IS), inaugurada por Guy Debord en 1957 (figura 13). Operando contra corriente, los situacionistas no reclamaban el reconocimiento artístico deseado por los artistas del nuevo realismo. Sin embargo, los situacionistas favorecieron la penetración subversiva en la vida cotidiana.

El situacionismo, no era la poesía al servicio de la revolución de los surrealistas, sino más bien la revolución al servicio de la poesía. Su aportación más celebrada fue la publicación de: <sobre la pobreza de la vida estudiantil> considerada en sus aspectos económico, político, psicológico, sexual y especialmente intelectual, con una modesta propuesta para su remedio, provocando sensación en la Universidad de Estrasburgo, (figura 14) la cual estaba en medio de luchas fraccionadoras de la unión estudiantil. El panfleto fue traducido a diferentes idiomas, iniciando una cadena de eventos que culminó en las revueltas estudiantiles de mayo de 1968, donde los estudiantes franceses se enfrentaron a la

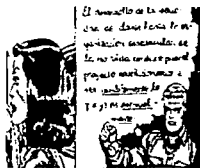


Figura 14
Panfleto estudiantil

policía, provocando la ocupación de la Sorbona y una huelga en todo el país. Debord lo describió como: "...un festival revolucionario que contenía una crítica generalizada de todas las alineaciones..."⁶

En Japón los artistas también reaccionaron a esta condición en la posguerra de la II Guerra Mundial, profundamente marcados por Hiroshima y Nagasaki, con la creación del grupo artístico *gutai* en 1954, fundado por Jiro Yoshihara (figura 15) y Shozo Shimamoto, buscando la ruptura con el pensamiento artístico prevalente en su país mediante la búsqueda de una cultura completamente diferente. En 1955 comenzaron a publicar *magazine gutai*, para exportar sus ideas más allá de Japón. Shimamoto, convertido más tarde en un participante activo en el *mail art* escribió: "...queríamos decir con *gutai* que debíamos mostrarnos directa y concretamente, no queríamos mostrar nuestros sentimientos indirecta o abstractamente..."⁷

Las <presentaciones directas> de *gutai* tomaron la forma de *happenings* que tenían como resultado, trabajos artísticos tangibles. Shimamoto construyó un proyectil de óleo de colores dentro de un tubo de acero y lo estalló contra un lienzo, Kazuo Shiraga se suspendía del techo, aplicando la pintura a los lienzos con sus pies, Saburo Murakami corría a través de 17 hojas de papel. Unos años después Shimamoto participaría, enviando un pulpo disecado provisto de sellos y dirección del destinatario en el *mail art*.

En EE.UU, en el *black mountain college* de Carolina del Norte, ocurrían cosas similares, el músico John Cage (figura 16) representaba uno de los primeros *happenings*, (eventos simultáneos superpuestos unos sobre otros siguiendo lo



Figura 15
Círculo blanco sobre negro 1969
Jiro Yoshihara



Figura 16
John Cage por Jack Mitchell, 1963

⁶ Belén Soto. "Del Situacionismo a la herencia del punk". www.pirata.com.ni/situación.html

⁷ s. a. "Arte de acción". www.arterealidad.com/variados/accion.html

inesperado y lo nunca visto). Entre los participantes estaban el pintor Robert Rauschenberg, los músicos David Tudir y Jay Watt, la bailarina Merce Cunningham, y los poetas Charles Olsen y Mary Caroline Richards. En esta representación Cage estaba subido en una escalera dando una conferencia mientras que Charles Olsen recitaba versos en lo alto de otra escalera, y Robert Rauschenberg se movía en el suelo.

Este <evento> de 1952 anunciaba un futuro de ilimitada colaboración entre artistas de diferentes disciplinas. La influencia de Cage aumentó al dirigir una clase sobre composición musical en la *New School for Social Reasearch* en 1956. Entre quienes la siguieron estaban Allan Kaprow quien fue el primero en acuñar el término *happening*, y el coreógrafo Merce Cunningham, protagonizando algunas acciones que más tarde, se llegarían a considerar auténticos *happenings*.

Para comprender bien lo que significa *happening* se tiene que desechar la idea de que se trata de una representación, un *happening* es, ante todo, una vivencia, poniéndose de relieve la estrecha relación existente entre el arte y la vida, no tiene un comienzo, medio, ni fin estructurados; su forma es abierta y fluida. Con el *happening* no se persigue nada en concreto y por tanto, tampoco se gana nada, salvo la certidumbre de que existen unas situaciones determinadas de acontecimientos a los que se está más atento que lo común. Sólo se dan una vez y luego desaparecen para siempre; son la más pura expresión del arte efímero.

Como máximos exponentes del *happening* tenemos al grupo *fluxus* que en 1962 se dedicó a lanzar desde un escenario 200 bombillas eléctricas que estallaron en la sala, golpeando al público, su intención era forzar la sensibilidad del espectador.

En 1957, Maciunas (figura 17) redactó un manifiesto, entremezclado con definiciones del diccionario del mundo *flux*, que resumía los objetivos de *fluxus*:



Figura 17
George Maciunas

purguemos el mundo de la enfermedad burguesa, la cultura intelectual, profesional y comercializada.

purguemos el mundo de arte muerto, de imitación, de arte artificial, arte abstracto, arte ilusionista, arte matemático

purguemos el mundo de europeísmo, promovamos un flujo revolucionario y aneguemos el arte, promovamos el arte vivo, el anti-arte, la realidad no artística, para que esté al alcance de todo el mundo, no sólo de los críticos, diletantes y profesionales.

fundemos los cuadros de revolucionarios culturales sociales y políticos en un frente unido en la acción.⁸

Estos tres principios: la purga de la cultura comercializada e intelectualizada; la promoción de un arte nuevo; y la fusión de los revolucionarios, fueron el corazón de la agenda de Maciunas.

La influencia de *fluxus* en el arte contemporáneo ha sido sustancial. Nam June Paik y Wolf Vostell inventaron un nuevo medio artístico: el video arte.

El *mail art* se desarrolló a partir del evento *pre-fluxus Yam festival* de George Brecht y Robert Watts, y también por las actividades del participante ocasional de *fluxus* Ray Johnson. Los sellos de Robert Watts, eran series de postales con varios participantes, algunos como <los monstruos son inofensivos> de Filliou, <a elección del cartero> de Ben (en la cual ambas caras de la postal estaban dirigidas a receptores diferentes), y <*flux Post Kit 7*> de Maciunas, que

⁸ George Maciunas. "Fluxus". www.toutfait.com/issues3/articles/flux.html

junto al trabajo de Watts, Filliou, Ken Friedman y James Riddle contienen la semilla de lo que después sería el movimiento internacional de *mail art*.

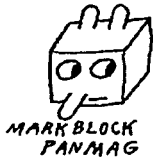


Figura 18
Mail-art de
Ray Johnson

En 1962, Ray Johnson constituye formalmente la *New York Correspondence School of Art* y tiempo después Ken Friedman, pone en circulación listas de correo de artistas, estimulando la difusión del *mail art*.

Ray Johnson, instruía a sus corresponsales en la técnica de añadir y enviar trabajos adjuntos a terceros, tanto conocidos como desconocidos entre sus corresponsales. (figura 18)(figura 19) Por este camino, los círculos de *mail art* se abrieron al exterior, ganando un impulso considerable cuando el colectivo artístico canadiense *general idea* comenzó la publicación del *magazine file*, y popularizó el concepto de arte por correo.



Figura 19
Mail - art
Ray Johnson

El *magazine file* extendió el *mail art* internacionalmente, y el concepto llegó a ser un importante medio de comunicación entre artistas del este y del oeste. Protegido por tratados internacionales, el sistema postal era uno de los únicos medios accesibles de comunicación entre artistas separados por sistemas políticos divergentes. Los artistas del este de Europa y de Latino América abrazaron el medio para evitar la supresión gubernamental de libertades individuales, incluido el intercambio de información con colegas culturales.

...el *mail art* no es ninguna escuela o conjunto de técnicas reguladas ortodoxamente; ni supone corriente, tendencia, disciplina o moda alguna. El *mail art* es sencillamente un soporte ilimitado y no adscrito a ningún arte en especial, precisando

del franqueo postal, para ser un arte postal...

⁹(figura 20)



Figura 20
Fluxus Fantasy

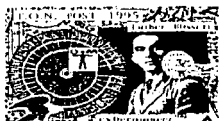


Figura 21
Vittore Baroni



Figura 22
Robert Rauschenberg

El arte postal emplea tanto códigos verbales como plásticos, fotográficos, reprográficos, cibernéticos, publicitarios, fónicos, representacionales, cinemáticos, tridimensionales, etc. En el *mail art* no están preconcebidas ni las dimensiones ni los materiales que le sirven de base al *mail* artista para llevar a cabo su obra. Si bien, todos los formatos son admitidos, por su fácil manejo, ha triunfado el tamaño rectangular de la tarjeta postal estándar. (figura 21) En cuanto al soporte material, ninguna plataforma o superficie está vedada. Por razones obvias, análogas a las que explican la popularidad del tamaño, los soportes más frecuentados siguen siendo el papel, las cartulinas y cartones de todo tipo, las telas, plásticos y texturas planas similares.

En las obras de *mail art* encontramos, por ejemplo, desde grafitismos, collages, fotomontajes y transposiciones textuales hasta las combinaciones cromáticas, reuniones de objetos, tampones de goma y materiales dispuestos lúdicamente o la superposición gráfica. (figura 22) Todo cuanto el fervor iconoclasta del *mail* artista pueda reclutar y responda a los objetivos que se ha marcado.

En todas sus variadas manifestaciones, el nuevo movimiento podría ser llamado mejor <arte comunitario>, porque su verdadero objetivo es proveer un sistema a través del cual los artistas puedan comunicarse entre sí, aprender de intereses comunes, y promover el desarrollo de ideas. Es más que una postura contra las galerías (aunque su actividad ha sido ciertamente precipitada por el elitismo de las galerías, la inaccesibilidad, y la noción de que la escena

⁹ José Luis Campal. "El mail art". www.aleph.org

artística se centra necesariamente donde está el mercado del arte). "...la informalidad del arte comunitario es quizá su mayor atractivo. No importa qué forma tome la actividad (intercambio de cuadernos, postales, video), pues el producto continúa simplemente el proceso de transmisión y es más una <relación artística> que arte."¹⁰



Figura 23
Andy Warhol

El *pop art* (figura 23) y el movimiento *mail* artista, recurrieron a las posibilidades que les brindó la copigrafía. Los artistas pop, por la transformación de lo cotidiano, sin perder el contacto con la realidad más común; y los mail artistas, por favorecer la reproducción casi infinita de obras y documentos sin tener que recurrir a las empresas de artes gráficas. Además de favorecer a la democratización del entorno artístico tan perseguido por los artistas postales, que veían satisfechas buena parte de sus aspiraciones con las fotocopias, puesto que el autor se trasmutaba al salir del taller en su propio editor y distribuidor.

Nacida en los Estados Unidos de América del Norte en los años 1962 a 1965, el *copy art* fue objeto de exposiciones y publicaciones de grupos de artistas entre 1976 y 1979.

En Brasil Paulo Bruscky, y Hugo Pontes, fueron los iniciadores en la utilización de la xerografía, término creado por los artistas brasileños, ya que las primeras máquinas copiatoras que llegaron a su país eran de la marca multinacional xerox.

Los orígenes técnicos que posibilitaron la utilización de estos procesos en el campo del arte son los siguientes:

Chester F. Carlson inventor de la primera máquina fotocopidora patentó en 1938 un procedimiento electrofotográfico indirecto de reproducción, basado en el

¹⁰ Jerry Bowles. "Fuera de la Galería, dentro del Apartado". EU, Art in América, marzo-abril, 1972, p.26

uso de los campos electrostáticos para obtener reproducciones (copias idénticas) de originales gráficos. "...en 1905, el inventor Augusto Righi obtiene una imagen que él mismo define como <electrorradiografía> y, en 1920, Paul Seleny (descubridor del selenio amorfo como material fotoconductor) realiza una serie de imágenes reveladas y fijadas que define como electrografías..."¹¹



Figura 24
Collage con fotocopias
Tyler Hoare 1984

En el campo del arte, el término electrografía se lo debemos al crítico de arte francés Christian Rival, quien publicó esta definición por vez primera en 1980 en la revista *B à T*, para definir técnicamente a las obras realizadas, desde la década de los 50, por artistas que utilizaban las fotocopiadoras, que hasta entonces se insertaban en el *copy art*. Otros términos que se manejan para referirse al mismo campo de actuación son los de: copigrafía, fotocopia de arte, reprografía, xerografía.

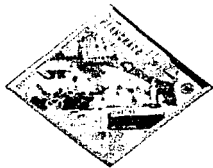


Figura 25
Jake Tilson 1989

Con la xerografía existe la posibilidad de crear nuevas imágenes a partir del reaprovechamiento de otras, asociadas de acuerdo a determinadas emociones estéticas (figura 24). Como en ninguna otra manifestación artística, las imágenes pueden ser previamente colocadas en el plano, (visor de la fotocopiadora) y ser modificada su posición, hasta la satisfacción del artista (figura 25) que busca transmitir de la mejor manera su mensaje.

"...no pudiendo conmovier como un arte mayor, propone llegar a las masas como un medio simple y de fácil asimilación..."¹²

¹¹ José Ramón, Alcalá. Cuestiones técnicas para una comprensión de los sistemas de arte tecnológico. España. Universidad Politécnica de Valencia. 1989. 86 pp.

¹² José Luis Campal. "Unas esquetas notas sobre electrografía y copy-art". www.members.nbci.com/aetstrike/xero.htm

El electrografista quiere extraer de la conjunción del hombre y la máquina un discurso diferente que atienda fundamentalmente a las texturas y una nueva semántica visual (figura 26). Hombre y máquina, como afirma António Aragão, no se manifiestan autónomamente, sino que son dos sujetos que funcionan en una palpitante simbiosis, como si hubieran sido reducidos a uno solo. La máquina se pone, evidentemente, al servicio del operador, y éste se mueve en respuesta a las posibilidades que ella le ofrece. (figura 27)



Figura 26
"Duende"
Electrografia
Jeffrey Schrier 1940-
1988



Figura 27
Déportraitisation
Ariane Thezé
1983

El crecimiento del electrografismo tuvo sus primeras repercusiones de cierto eco en las grandes exposiciones colectivas que en los años 70 se llevaron a cabo, una de ellas fue *electroworks*, realizada en 1979 en el museo internacional de fotografía de Rochester (EE.UU.). El sucesivo interés despertado motivó que en los 80's se hicieran largometrajes y documentales sobre la electrografía, como fue el caso de los trabajos en video y para televisión de Philippe Dodet y Jacques Chavigny, presentados en el marco de la exposición de Dijon (Francia) en 1984, la más completa ofrecida hasta entonces en Europa. Otro paso, consecuencia de la abundante producción, fue la constitución de archivos y museos consagrados al almacenaje y conservación de las numerosas piezas reprográficas, como el Centro de *copy art*, creado en Montreal (Canadá) por Jacques Charbonneau, o el Museo Internacional de Electrografía, radicado en Cuenca.

La xerocopiadora es un instrumento muy útil para las nuevas modalidades, y esto en un doble sentido: el autor se sirve de la fotocopiadora en el tramo último del proceso, el de la multiplicación de un original, pero también en los

puntos iniciales e intermedios del mismo, superando pronto la simple función reproductora de un material de base, ajena al proceso interno de la creación, para ocupar un lugar primordial en las elaboraciones con sentido estético. (figura 28)



Figura 28
"Nina"
Fotocopia a color
Carlo Pittore
1985



Figura 29
"Le armi recuperati dei carabinieri"
Piernario Ciaci
Reentintado xerográfico
1988

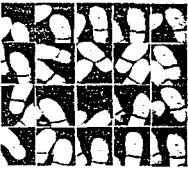


Figura 30
"Photocopy rock n'roll"
J. Olbrich

El trabajo del artista a través de la xerografía, es perecedero, estará siempre sujeto a las agresiones del medio ambiente, más que cualquier otra técnica, pues se deteriora con facilidad por la acción de la humedad y la luz. (figura 29)

Una de las piedras que a la electrografía le han lanzado, junto a la desjerarquización conceptual del arte, es que la automatización resta protagonismo al artista. La apuesta realizada por la gran mayoría de poetas visuales y artistas experimentales, que confiados y sin mayores recelos en el poder constructivo de la electrografía, no hace más que desmentir tales miedos, puesto que la fotocopiadora, lejos de sustituir o ganarle territorio al operador, lo que hace, es modificar los impulsos creativos del artista (figura 30) y afectar a la idea tradicional que se tiene de <obra original> "...obra original ésta no existe matericamente, y la patente del ejemplar generado, en lo que atañe a la confección, no le va a corresponder en un 100%, al autor como persona física, ya que la obra resultante de la interacción electrográfica abre caminos nuevos a la idea de unicidad e irrepetibilidad..."¹³

Al ejecutarse, en un gran número de los casos, el proceso creativo directamente sobre el visor de la fotocopiadora (alteraciones, deformaciones y distorsiones que van a dar lugar a una copigrafía), no se asegura, la existencia de una matriz, que sea copia o sea susceptible de copiarse, lo que puede llegar a manifestarse es que la primera copigrafía pasa a convertirse en reemplazo del original y esto estará sujeto a los intereses del operador y a si se reutiliza o no en otras

¹³ José Luis Campal. "Electrografía y copy-art". www.members.nbci.com/artstrike/elec.htm



Figura 31
"Fuente"
Transferencia electrográfica
Rubén Tortosa
1995



Figura 32
"Fax Project"
Jake Tilson
1991-94



Figura 33
Facsímil sobre papel
térmico
J. Llopis y R. Padin



Figura 34
Transmisión facsímil
multipágina
Fernando Carrion
1992

aplicaciones. La manipulación electrográfica no conoce más límite que el que le imponga el operador, (figura 31) que aunque adapte su sistema de trabajo a las singularidades tecnológicas de las máquinas fotocopiadoras, nunca se dobla al desarrollo de éstas inconscientemente.

El electrografista busca intervenir activamente en un procedimiento electromagnético con su presencia y voluntarismo artísticos, por lo cual su trabajo estará siempre en permanente evolución, pendiente de los modelos de xerocopiadora que salgan al mercado, la impresión en papel, y posteriormente a las transferencias en materiales textiles, metálicos o de cualquier tipo.

En los 80's, el *fax art* (figura 32) aparece y a diferencia de la xerografía y el *copy art* que son un último evento, y es el artista el que decide que fotocopias son obras de arte y cuáles no, el *fax art* necesita un proceso electrónico, es el arte de la telecomunicación, (figura 33) el artista puede transmitir su imagen o trabajo, pero no tiene el pleno control sobre el equipo del receptor, así los aspectos estéticos de la obra de fax llegan a ser de importancia secundaria en comparación con los aspectos comunicativos, en otras palabras, un trabajo sólo puede llegar a ser *fax art* si es transmitido de un aparato de fax a otro. (figura 34)

Los primeros proyectos de *fax art* internacionales se remontan a los primeros ochenta con proyectos tan importantes como "...<el mundo en 24 horas> (27-28 septiembre de 1982) como parte de *ars electronica* 1982 organizada por Robert (bob) Adrian, o <particifax> (mail electrónico, junio de 1984), coordinado por Peeter Sepp, Lisa Sellyeh, Mary Misner, Michael Bidner, con participantes de

África, América, Asia, Australia y Europa..."¹⁴ En los ochenta el fax llega a ser una parte integrada de la red de *mail-art*. Cada vez más proyectos de *mail-art* mencionan también un número de telefax, de manera que los artistas pueden elegir por sí mismos si quieren enviar su trabajo por vía postal o por fax.

La Cadena Continua.

Después de terminada la amenaza nazi y japonesa, para los Estados Unidos, el principal enemigo era la URSS. Por lo tanto, cada movimiento soviético provocaba una reacción americana.

...en 1957, los rusos lanzaron al espacio el primer satélite artificial el <*sputnik*> y con esto provocaron que en América, el presidente Dwight D. Eisenhower creara el ARPA, (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada) en el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, logrando así poner en órbita un satélite...¹⁵

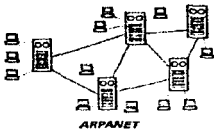


Figura 35
ARPANET
¿Cómo funcionaba el ARPANET? es como si quisiéramos viajar en avión de Torreón a Cancún. Si no existe un vuelo directo entonces podemos llegar por Torreón - Monterrey - D.F. - Cancún, tardaríamos un poco más pero llegaríamos a nuestro destino.

En 1962, esta agencia se dedicó, bajo el mando del Dr. J.C.R. Licklider, a la investigación de redes de computadoras y comunicaciones, que garantizaran el funcionamiento de las mismas contra ataques bélicos. En 1969 se establece ARPANET, (figura 35) y con ella comienza a sospecharse el impacto social que tendrá la telemática (telecomunicaciones+ informática).

El internet, que ahora conecta a millones de personas alrededor del mundo y que permite la transmisión de información de múltiples clases, comenzó con la conexión de

¹⁴ Fax art. www.members.nbci.com/artstrike/fax.htm

¹⁵ Historia de Internet. www.geocities.com/TimesSquare/chasm/79990/historia.htm

4 universidades en 1969: Universidad de California en Los Angeles (SDS SIGMA 7:SEX), Stanford Research Institute(SDS940:GENIE), Universidad de California en Santa Bárbara (IBM 360/75:OS) y la Universidad de Utah en Salt Lake City (DEC PDP-10:Tenex).

Para 1970 se empezó a utilizar el concepto *store and forward*, que sirvió para poder enviar mensajes de correo electrónico y en 1972, "...Ray Tomlinson escribió el programa para enviar y leer el mensaje básico del correo electrónico, esto motivado por la necesidad entre los desarrolladores de ARPANET de un mecanismo de coordinación entre ellos..."¹⁶

En 1971 ya había 15 nodos con servidores de computadoras conectados. Y en 1972 en la Conferencia Internacional de Comunicación de Computadoras, se hace una demostración del ARPANET con 40 máquinas conectadas.

En 1973, el Colegio Universitario de Londres se convierte en el primer nodo internacional de ARPANET.

A principios de la década de los 80, ARPANET se dividió en dos sistemas de redes: MILNET Y NSFNET. MILNET funcionaba exclusivamente para el gobierno de Estados Unidos y NSFNET (Fundación Nacional de Ciencia) para propósitos educativos e investigación en general. Para esta época, la red se desarrolló comercialmente a través de cadenas privadas como CSNET (Computer Science Network).

A la NSFNET, la conocemos en la actualidad como internet, que además de proveer servicios al mundo militar y académico, ya puede ser utilizada por el resto de la

¹⁶ "La guerra siempre la guerra". www.coqui.lce.org/honor/racosta/historia.htm

sociedad. internet provee acceso a la información y brinda una gran cantidad de servicios sobre diferentes aspectos, y además ofrece, a través del correo electrónico y otras formas de conferencia, la posibilidad de comunicación escrita con el resto del mundo. Esta red utilizó las líneas T-3 que transmiten a 45 megabits por segundo, teniendo alrededor de 200,000 computadoras y 2,000,000 usuarios conectados directamente, con la posibilidad de una congestión en las T-3, en 1995 se desmanteló y surgió la NREN (National Research and Education Network) , para disimular el bloqueo, teniendo una velocidad troncal de transmisión de 3 gigabits por segundo,.

El término internet se compone de inter (entre, en griego) y net (red, en inglés) deducimos entonces que es una red de redes, independientes. En la actualidad Internet es el conjunto de miles de redes.

La www (world wide web) que traducido significa (telaraña de ámbito mundial) aparece al final de 1994, y rápidamente se convierte en servicio más popular de Internet (que como recordamos se refiere a un concepto meramente físico). Este servicio puede definirse como un sistema hipermedia para el acceso a la información que se encuentra almacenada en internet. Está basado en los conceptos de hipertexto y multimedia en que, además de los distintos tipos de información de texto, gráficos, sonido, vídeo, etc., se añaden los llamados <enlaces> (relaciones directas con otros documentos). "...el resultado es que , en lugar de navegar por Internet utilizando menús o accediendo a cada lugar directamente por su dirección, dentro de los mismos

documentos se encuentran puertas a otros, sin necesidad de que el usuario goce de una gran memoria..."¹⁷

Además del desarrollo de las redes, en los últimos años la tecnología digital fue siempre en dirección de un mejoramiento y profundización de la capacidad de expresión estética, gracias al aumento de la velocidad de procesamiento y almacenamiento, con la creación gráficos de alta resolución, sonido estereofónico, impresoras láser color, lenguajes de programación de alto nivel y una cantidad de dispositivos de hardware muy útiles para el artista, tales como lápices gráficos, scanners y sintetizadores.



Figura 36
Infografía 2D
Bernardo Rivalverde
1999

La computadora facilita la fusión de todas las formas artísticas, ya que toda la información puede ser contenida bajo un sustrato único (figura 36). Un modo de creación de esta magnitud, modifica nuestra manera de percibir. La aparición de nuevas formas genera nuevos estados mentales compartidos.

La digitalización tiene muchas ventajas. Algunas de las más obvias, son la comprensión de datos y corrección de errores, lo que es importante en el suministro de información a través de un canal costoso o ruidoso. Con el empleo de bits para describir sonidos e imágenes, se logra una ventaja adicional al utilizar la menor cantidad de bits que se aplican por segundo o por pulgada cuadrada, está en relación directa con la fidelidad de la música o de la imagen.

Las técnicas de la imagen numérica inducen una nueva forma de mirar. A diferencia de las representaciones tradicionales, la imagen numérica es esencialmente

¹⁷ Rodrigo Castro, Cristina Portillo. Claves para usar las redes. Madrid, Anaya Multimedia, 1997, 405 pp.

dinámica. Su horizonte es visible en todas las escalas y en todos los modos de representación imaginables.

Digitalizar una señal significa tomar muestras de la misma que, estrechamente espaciadas, pueden ser usadas para reproducir una réplica en apariencia exacta. En lo que se refiere a una imagen en blanco y negro.

...imaginemos que la cámara electrónica extiende una especie de fina rejilla sobre una imagen determinada, y después registra el grado de gris que ve en cada una de las celdillas de la rejilla. Si fijamos el valor de negro como 0 y el valor de blanco como 255, cualquier tono de gris se encontrará en algún punto entre ambos. Una cadena de 8 bits contiene 256 permutaciones de 1 y de 0, comenzando con 00000000 y terminando con 11111111...¹⁸

Con un orden gradual tan amplio y un tejido muy fino, es posible reproducir a la perfección la imagen a la vista humana.

Es importante saber que un bit no tiene color, ni tamaño, ni peso y puede desplazarse a la velocidad de la luz. "...es el elemento atómico más pequeño en la cadena de ADN de la información, que describe el estado de algo: encendido o apagado, verdadero o falso, arriba o abajo, dentro o afuera, blanco o negro..."¹⁹ A los fines prácticos consideramos que un bit es un 1 o un 0 es información numérica.

"...el cambio de los átomos por los bits es irrevocable e imparable..."²⁰

Es característico de cada nuevo avance tecnológico, el que los artistas lo exploren para incorporarlo a sus obras, es

¹⁸ Nicholas Negroponte. Ser Digital. Argentina, Océano, 1995, p. 64

¹⁹ *ibidem*, p. 67

²⁰ *ibidem*, p. 79

como una (obligación), de este modo lo humanizan y lo acercan a la sociedad,

La computadora recapitula y supera las invenciones del sensorio humano a manos del lenguaje, la escritura, la imprenta y el reino audiovisual.

Hacer arte en computadora es "...como hablar un idioma extranjero. Al principio uno aprende las palabras de memoria y lucha con la gramática y al tiempo empieza a pensar e incluso soñar en ese lenguaje..."²¹

No se trata meramente de una herramienta nueva sino de un modo de asimilar un nuevo nivel de información para procesar las ideas. "...la computadora hace posible un nuevo orden de toma de decisiones por medio del cual los datos de una imagen son utilizados para crear otras..."²²

En la actualidad, se transforman, modifican, cambian y manipulan los descubiertos bits para crear, en el Imperio de la computadora, arte y estética a través de internet. Hay quien lo llama arte en línea o *net art* y otros lo llaman el arte del tercer milenio.

Artistas y creadores multidisciplinares, venidos del trabajo en vídeo de los años 60 y 70, surgidos de la revolución audio-visual de los 80 y 90 o simplemente aventureros digitales están descubriendo, hoy las redes telemáticas como medio de acción artístico y estético. Aún no se sabe hasta donde puede llegar el *net art*. Sólo se sabe una cosa: hay un nuevo medio en el que actuar. Queremos conocerlo, queremos trabajarlo, queremos investigarlo. Hay mucho camino por recorrer, y se intuye que el soporte digital es un lienzo perfecto para crear.

Todavía hay muy pocos creadores de arte en el mundo preocupados, interesados o motivados en descubrir la red de redes no como medio de transmisión de información, sino

²¹ Alejandro Piscitelli. Ciberculturas. España, Paidós, 1995, p. 143

²² *ibidem*, p. 165

como soporte en el que crear arte, podemos asegurar que navegar entre creaciones artísticas provoca sensaciones, estímulos, sentimientos, angustias, miedos. "...¿Ése es el objetivo del arte?. Si es ése, el net art tiene futuro..."²³

Hasta hace muy poco tiempo el *net art* se consideraba simplemente hacer copias de obras pictóricas, digitalizarlas, y lanzarlas a la red. Una búsqueda con el término *net art* en un portal como Altavista, reconducía sólo a grandes catálogos de arte clásico, exhibiciones virtuales de grandes museos, u obras de nuevos artistas que trabajan con medios tradicionales y escaneaban sus cuadros para darse a conocer. También el uso de herramientas propias del diseño, como los programas: photoshop, 3D Studio y otros, para la creación artística en algún momento se consideraron como *net art*.

Es fácil contemplar estas dos primeras concepciones en multitud de *websites* dedicados al almacenamiento masivo de imágenes artísticas digitalizadas, tan típicas que hasta se alojan en direcciones similares: *art*, *art on the web* o *art on net*.

Este tipo de arte no puede ser considerado aún *net art*. "...Internet favorece a los dos tipos de arte considerados hasta ahora, para exponer las obras a un público mucho más amplio, pero lo cierto es que la red no es imprescindible para ellos..."²⁴ Las obras generadas mediante *photoshop* pueden grabarse en un cd, sin que Internet sea imprescindible. De hecho, una parte importante del arte digital que actualmente se encuentra en el ciberespacio, es también localizable en cd, que pueden adquirirse a la manera clásica, en tiendas, de forma que se puede contemplar sin estar conectado. Así, el uso de *plug-ins* como *shockwave* para

²³ Sergei, Bueno. "Art-e Digitalizado". www.ReD1124.Dic97.htm

²⁴ Joaquín, López. *Infograffa*. España. Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1998, 192 pp.

poder cargar desde la red programas en Director (probablemente el programa más popular actualmente para crear *cd-roms* interactivos) no es por sí mismo, una forma de *net art*, aunque amplía en mucho el concepto tradicional de arte, ya que permite un nivel muy alto de interactividad con el usuario, facilitando la creación por parte del mismo usuario, de obras de arte personalizadas.

El *net art* es (o debería ser) algo más, un principio básico de la estética consiste en la interacción clara entre forma y contenido. Cuanto más compenetrados estén entre sí, más creativa y sugerente será una obra de arte. Así, el material pictórico obliga a estructurar la forma siguiendo unos patrones determinados. Esos patrones deberían ser diferentes para otros materiales. "...no tiene sentido usar un ordenador para imitar el estilo de la pintura al óleo. Para ello ya existe la pintura al óleo..."²⁵

La idea es: hagamos un tipo de arte, el *net art*, que utilice al máximo las prestaciones de la red y que no tenga sentido fuera de ésta. Existe una terrible desconexión entre los artistas que están trabajando con la red. Ciertamente no hay muchas escuelas o academias que enseñen cómo es Internet y cómo crear en ella. Hay decenas de herramientas con las que trabajar: simple programación *html*, la tecnología *vrml* 2.0, la programación *java*, el vídeo interactivo *shockwave*, etc, etc. En definitiva, todos están hurgando casi a ciegas en un mundo que va iluminándose día a día.

...hay quién dice que el *net art* vive en su prehistoria inaugural. Hay quién dice que sólo los niños que nazcan en el próximo milenio sabrán explicar a sus padres y abuelos qué es realmente

²⁵ "Historia de Internet". www.globaldrome.net/art4_01.html

Internet y cuáles son sus potencialidades reales. Si todavía no hemos aprendido a ver la televisión, cómo hay quién osa entender qué es la www. Ahí radica la imagen romántica del artista incomprendido.²⁶

Hay decenas de experiencias artísticas relacionadas con la tecnología digital y el net art. No hay reglas, no hay pautas, no hay patrones. El internauta se encontrará con muchas propuestas artísticas, lenguajes, y maneras diferentes de entender el arte en red. El net art ha empezado a caminar. Lo mejor, sin embargo, es que, probablemente, nos encontramos ante la primera manifestación artística que nace y crece con influencias reales de todas las culturas, ya que es muy frecuente que los *websites* que alojan creaciones artísticas, recojan en su espacio virtual propuestas llegadas desde cualquier punto del planeta, o de casi todos. Tampoco deberíamos engañarnos, Internet todavía no es universal.

A continuación se presentan algunos *websites*.

Estructura del Modernusaurus de Oscar Saito

Base del Modernusaurus primarios:

1. Impresionismo
2. Expresionismo
3. Fauvismo
4. Dadaísmo
5. Surrealismo
6. Cubismo
7. Futurismo
8. Constructivismo
9. Concretismo
10. Informalismo
11. Abstracción.

Modernusaurus secundarios:

12. Racionalismo
13. Primitivismo
14. Realismo Mágico
15. Simbolismo
16. Estructulismo
17. Nuevo objetivismo

²⁶ Juan Antonio, Lleó. El Arte de las Redes. Madrid. Anaya Multimedia, 1988, p 58.

18. Realismo social 19. Suprematismo 20. Ecleticismo
21. Orfismo 22. Sincretismo.

Modernusaurus tardio:

23. Metafísico 24. Naturalismo 25. Action Painting 26. Nuevo figurativo 27. Nuevo realismo 28. Nuevo expresionismo 29. Nuevo dadaísmo 30. Nuevo impresionismo 31. Nuevo constructivismo 32. Nuevo futurismo 33. Nuevo romanticismo 34. Neoplasticismo 35. Arte pop 36. Arte corporal 37. Arte cinético 38. Arte narrativo 39. Arte óptico 40. Minimalismo 41. Arte povera 42. Graffiti 43. Land-art 44. Environment-art 45. Informalismo 46. Brutalismo.

Modernusaurus contemporáneo:

47. Deconstructivismo 48. Arte materico 49. Acumulación 50. Purismo 51. Hyper-realismo 52. Arte conceptual 53. Reduccionismo 54. Precisionismo 55. Sincretismo 56. Instalación 57. Geometrismo abstracto 58. Pos-impresionismo 59. Transvanguardia 60. Pos-conceptualismo 61. Pos-materialismo.

Cabeza de Modernusaurus:

62. Video arte 63. Xero arte 64. Fax arte 65. Fractal arte 66. Mail art 67. Arte digital 68. Holografía 69. Arte virtual 70. Arte electrónico 71. Arte Interactivo.²⁷

Global Clock Project de Masaki Fujihata, 1995

La idea original de la que parte este proyecto, era el de solicitar a muchos servidores conectados a Internet que instalaran cámaras de vídeo con una lente gran angular

²⁷ Oscar Saito Iowa. "Modernusaurus". www.galeria-metropolitana.com/GMA/text/ind.esp.html

enfocando al cielo para, de esta manera, poder grabar una imagen completa del cielo.

El proyecto *Global Clock* pretendía generar una red capaz de llevar a cabo una percepción de la luz en diversos puntos de la superficie del planeta. Estas percepciones actuarían a modo de reloj, como un paisaje en tiempo real, empleando sensores de luz conectados a través de Internet.

"...el arte debería servir para compartir ideas y autorealizarnos..."²⁸ Este proyecto pretende servir para la concientización de que vivimos en un lugar llamado Tierra y que debemos colaborar para vivir en el planeta.

<http://www.flab.mag.keio.ac.jp/Gclock>

Ornitorrinco in Eden de Eduardo Kac y Ed Bennett, 1994

Esta es la primera intervención de telerrobótica artística realizada en Internet. Conectaba ese espacio sin ubicación que es Internet en tres espacios físicos de Seattle, Chicago y Lenxington. La obra constaba de estos tres espacios de participación activa y múltiples nodos de observación a través de Internet.

En esta instalación de telepresencia el robot móvil sin cables, llamado Ornitorrinco, situado en Chicago, era controlado por los participantes de Lenxington y Seattle. Vía Internet ellos podían ver la instalación a través del ojo del ornitorrinco. El control del robot se ejercía mediante el teclado telefónico: cada tecla enviaba un mensaje de movimiento y dirección.

<http://www.uky.edu/Artsource/kac/kac.html>

²⁸ Masaky, Fujihata. "Global Clock". www.flab.mag.keio.ac.jp/Gclock

Mega-diary de Kazuhiko Hachiya, 1997

Mega-diary, es un proyecto que recoge los diarios de muchas personas empleando la comunicación a través de computadoras, como medio y como lugar donde presentar este diario. Se puede participar o dejar de hacerlo libremente, durante el desarrollo del proyecto. En este diario solamente se puede emplear el texto.

No pretende conservar derechos de autor sobre ese proyecto "...cualquiera a quien le interese puede organizar otros Megadiarios..."²⁹

<http://www.02.so-net.or.jp/-mega>

The File Room de Antoni Montadas, mayo de 1994

Comienza Montadas preguntándose si ha existido algún tiempo o lugar donde la censura no haya existido. Tras preguntar una serie de definiciones de censura, se hace una clasificación de los casos por :fechas, lugares, medios y temas.

El proyecto *The File Room*, el archivo de la censura, es un proyecto abierto a la adición de nuevos casos de censura y recoge además diversos casos históricos, así como bibliografía, recursos anticensura, discusiones, información de prensa y comentarios.

<http://www.fileroom.aaup.uic.edu/fileroom.html>

Sísifo, de Antoni Abad

Este es el primer proyecto para la web del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.

Dos parejas de servidores situados en ciudades antípodas, Barcelona (España) --- Welligton (Nueva Zelanda) y New

²⁹ Kazuhiko, Hachika. "Mega-diary". www.02.so-net.or.jp/-mega

London (Estados Unidos) - Iled Amsterdam (Francia), presentan dos animaciones que debemos ver simultáneamente. En estos vídeos podemos ver al hombre que tira de una cuerda, enfrentando a sí mismo en el otro extremo e un continuo esfuerzo. Una nueva representación del personaje de la mitología griega castigado por los dioses a hacer rodar una roca hasta la cima de la montaña, desde donde rodará hasta la base y de nuevo Sísifo deberá subirla a la cima.

<http://www.macba.upf.es/sisif/presesp.htm>

Diseases of Consciousness de Critical Art Ensemble

Enfermedades de la conciencia: la Guía médica del *Critical Art Ensemble* es un proyecto producido para la Walter Philips Gallery en el Banff Centre for the Arts. Esta guía hace un recorrido a lo largo de 10 enfermedades:

- I. Síndrome de cerebro irritable
- II. Disfunciones del lóbulo de la realidad.
- III. Psico-Congestión.
- IV. Rectitis óptica.
- V. Endurecimiento de las categorías.
- VI. Secreciones conceptuales prematuras.
- VII. Profundo paroxismo emocional.
- VIII. Hiperactividad en la glándula de la racionalidad.
- IX. Cáncer de voluntad.
- X. Desórdenes de déficit conceptual.

<http://www.nmr.banffcentre.ab.ca/WPG/NetWork/DOC.html>

Molecular Clinic 1.0 de Seiko Mikami

Es un proyecto nacido de la colaboración de Seiko Mikami con el ARTLAB de Canon (Japón) y únicamente existe en la *web*.

Para participar en dicho proyecto los usuarios deberán recoger el Molecular Engine Viewer, software especialmente diseñado para esta obra, que permitirá al participante tener un pequeño laboratorio en su computadora, así como dos figuras: *Spider* (la araña) y el *Monolith* (el monolito) generadas en VRML.

El participante podrá navegar en el espacio tridimensional de las figuras, acceder a sus unidades básicas o moléculas y manipularlas a través del *Molecular Engine* y aplicar esta variación al cuerpo de la Araña.

"...pretendo ilustrar las teorías de la biología molecular que plantean la posibilidad de que toda molécula natural puede ser modificada y replicada artificialmente..."³⁰

<http://w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html>

A Hypertext Journal de Nina Pope & Karen J. Gurthrie. 18 de marzo al 16 de abril de 1996.

Este diario hipertextual recoge cuatro semanas de viaje por las Highlands (tierras altas) de Escocia. Nina y Karen iban equipadas con computadoras portátiles, modem, una cámara digital y equipo de vídeo y audio. Diariamente situaban en la *web* documentos y experiencias que describían en su viaje.

<http://www.unity.co.uk/hypertext/journal/proj.info>.

³⁰ Seiko, Mikami. "Molecular clinic". //w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html

Without Addresses de Joachim Blank & Karl Heinz Jeron.
Desde 28 de junio de 1996.

Este proyecto se desarrolló con la colaboración de la Internationale Standt Berlín y se presentó en el programa de la Documenta X.

Los visitantes de esta *web* se encuentran con una cuestión: Dime quién eres. El visitante tiene un espacio donde escribir y a partir de aquí ese texto se emplea como clave de búsqueda en Internet. Otra página de html es generada basándose en lo encontrado en la búsqueda anterior. Una segunda aplicación genera un mapa en el que van quedando señalados puntos que conectan con las páginas generadas previamente. Los visitantes, por lo tanto, dejan un rastro tras de sí que produce nuevas rutas.

http://www.documenta.de/witthout_addresses

In active artworks de Tom Hobbs

En este proyecto se nos presentan varias propuestas interactivas. En una de ellas vemos en la pantalla una imagen de unos labios rodeada por una línea de puntos y unas instrucciones que dicen así:

1. Cortar por la línea de puntos (tal vez empleando un cuchillo muy afilado).
2. Pégalo a tus labios (con un adhesivo apropiado no toxico y fuerte).
3. Interactúa (bese a alguien).

Nos hacen propuestas similares con otros recortables de orejas, dedos, ojos, una mano, y un espacio en blanco.

<http://www.backspace.org/phytodigi/inactive/point.html>

JODI, de Dirk Paesmans & Joan Heemskerk.

Este grupo pretende explorar de forma agresiva la web como medio, intentando transgredir los límites de lo que habitualmente se presenta en una página web. Se apropian de la misma estética de Internet generando una serie de creativas páginas esencialmente hipertextuales. Contiene una sección inspirada en el virus *GoodTimes*, que fue distribuido por la red a través de correo electrónico con gran poder destructor.

"...describiríamos a JODI en una frase como:

Kaj**dh\$jpgdsfh!7/09ú218307##46"#\$SDZiiiiiiiiiiiTRD%/&(/9(0!!!!!!!9¿!4B&,1´b+Vnm<<5##8S\$++pz"6GH=34%=9%4(i#"31

<http://www.jodi.org>

Open Bridge (Puente Abierto) de Juan José Díaz Infante & Elías Levin & Kepa Landa. 12 de octubre de 1995

El proyecto, fue el primer proyecto para Internet del MIDE (Cuenca-España) y del Museo Carrillo Gil (México, D.F.). Se planteó como respuesta a una invitación de la organización del European Cultural Month 1995, Nicosia (Chipre). Nicosia es la última ciudad dividida de Europa debido a la invasión turca de 1972.

...este puente nació como metáfora y punto de reflexión desde la preocupación que este hecho de desunión nos provoca y como motivo de reflexión respecto a la necesidad de establecer puentes que faciliten el diálogo y la reconciliación. Consiste en la elaboración de un puente gráfico infinito a través de Internet que

³¹ Dirk Paesmans . Joan Heemskerk. www.jodi.org/4387

explora la unión gráfica a partir de realidades fragmentadas donde cada arco del puente es una unidad por si misma, pero que sólo adquiere relevancia en función del resto de los arcos...³²

El net-art está en sus inicios y sólo estamos contemplando las primeras tentativas. Sin duda su potencial está por expandirse y nos esperan aún muchas sorpresas, dependientes del grado de influencia entre tecnología y creatividad.

³² Juan José Díaz Infante, Elías Levín , Kepa Landa. www.aleph.org

Capítulo Dos

Sexualidad en el arte del siglo XX.

El femenino y el masculino, son géneros totalmente complementarios. Aunque por naturaleza e individualidad se presentan en competencia, al mismo tiempo se integran en una cópula. Artistas que han abordado la temática del desnudo, masculino o femenino, o del acto sexual en todas sus variantes, han sido acusados de obscenos por sus contemporáneos.

Representaciones específicamente eróticas se encuentran en la obra de casi todos los artistas. Las obras implicadas, casi siempre reducidas al formato íntimo del dibujo, suelen ser una propiedad privada celosamente protegida por los artistas, aunque no en todos los casos.



Figura 37
Rose 1987
Robert

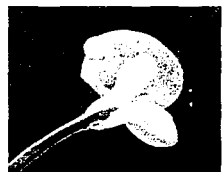


Figura 38
Calla Lily 1988
Robert Mapplethorpe



Figura 39
Flores 1931
Man Ray

Haré un recorrido por algunos artistas y sus diversas maneras de interpretar, el amor y la sexualidad, recogiendo los conceptos más diversos del erotismo, visto con perspectivas distintas desde, la más ingenua y festiva a la más fantasiosa y perversa, incluyendo el masoquismo y la escatología.

La red de redes nos permite hoy acceder a obras, que nos hablan de una problemática abordada por los grandes maestros de la historia de la plástica.

Pétalos y tallos analogías antropomórficas.

La flor ha cautivado, el alma humana sin fronteras ni medida. Los egipcios retrataron la flor de loto. Los griegos, la

rama de palmera y los artistas del *art nouveau*, las orquídeas. Ellos encontraron en esta flor el símbolo más potente del erotismo.

Robert Mapplethorpe las fotografió desde todos los ángulos posibles (figura 37, figura 38). Le divertían tanto como sus modelos masculinos de grandes músculos, Man Ray (figura 39) y Edward Weston las capturaron una y otra vez hasta convertirlas en metáforas, Gustav Klimt las reprodujo obsesiva y minuciosamente en sus lienzos, Tom Wesselman, las utiliza enlazadas a la mujer. Las analogías de una flor con la mujer saltan a la vista (figura 40).



Figura 40
Tom Wesselman

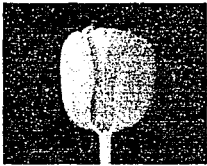


Figura 41
Tulip 1988
Robert Mapplethorpe



Figura 42
Hojas de una planta
Georgia O'Keeffe

La virgen guarda la flor de su intimidad, desflorar significa desvirgar. Tradicionalmente los hombres regalan flores para poseer la intimidad de la mujer.

La flor existe para perpetuar la especie. Y atesora entre sus pétalos tan parecidos a la vulva, los órganos sexuales. La flor respira, transpira, se estremece tiene un ovario y un capullo de semilla, como si fueran óvulos y ovarios, envuelve al polen y entonces entra en metamorfosis. Es embrión y finalmente fruto.

Algunos artistas la muestran erecta, como Robert Mapplethorpe, (figura 41) captando sus nervaduras que forman casi una piel y otros como Georgia O'Keeffe, (figura 42) la muestran abierta, impregnada de jugos, con pistilos en éxtasis y estambres arrebatados. Las flores hicieron del arte su jardín y del erotismo uno de sus terrenos más fértiles

Los sustitutos de la carne

Al igual que las flores, las muñecas de cualquier material y forma han sido utilizadas para representar los sueños y

obsesiones del artista. Cindy Sherman, en la década de los 90, realiza una serie titulada las *Sex Pictures*, (figura 43) serie de fotografías en color de gran formato en la que muñecos de una forma directa y cruel, representan escenas de las películas violentas, de terror o pornográficas.



Figura 43
Sin título 123, 1983?
Cindy Sherman

Sustituyendo el cuerpo aparece la muñeca articulada desnuda, o un fragmento de ella, en una pose inequívocamente sexual para representar un montaje pesadilla, con la finalidad de provocar la inseguridad del espectador. Cada muñeca es por tanto portadora de una historia personal, como ocurría con los *Film Stills*, pero en este caso se presenta en una forma drástica, de desilusión "...la influencia que aparece es del formato de la página central de las revistas pornográficas, ya que la autora, esta pensando en una mirada masculina, ofreciendo así una imagen de sexo descarnado a quien espera una imagen de deseo..."³³



Figura 44
Pouppe 1927
Hans Bellmer

Hans Bellmer en 1927 inicia el montaje de sus muñecas en *Berlín-Karholst*, imágenes bizarras de impúberes muchachas desnudas, hechas de juguetes rotos encontrados en una caja de su infancia, estas muñecas corresponden a una visión sádica, la niña que representa es víctima de los peores excesos. Niña mártir y reina del deseo, juguete capaz de hacer pícaros guiños mientras exhibe la silueta de sus pechos, cínica por la libertad que otorga a la imaginación de eliminar las fronteras del erotismo, impúber e inocente de su impudor. (figura 44)



Figura 45
"Pouppe" 1927
Hans Bellmer

Las muñecas de Hans Bellmer son atractivas, repulsivas y agresivas, nos recuerda que somos creadores y no sólo descubridores o técnicos (figura 45). "...tenemos miedo al

³³Daniel Casanovas Barber. "A proposito de Cindy Sherman". Francia, Dau a l'ou. Fanzine D'art. www.fanzinedart.org/43#8

subconsciente, le tememos, y más que al subconsciente a la nada de la que surgen nuestras ideas. Somos pequeños dioses y no queremos asumir nuestra responsabilidad. Toda obra creada es un hijo de la mente...”³⁴



Figura 46
Jeff on top 1991
Ilona on top 1990
Jeff eating Ilona 1991



Figura 47
"Poupe" 1927
Raoul Hausmann



Figura 48
Juguets mecánicos 1957
Raoul Hausmann

Jeff Koons es autor y modelo, utilizando su propia imagen y la de su pareja, recreando el momento en que tienen relaciones sexuales, ofreciéndonos: fotografías y esculturas en una serie denominada made in heaven realizada en 1990-91. (figura 46)

Raoul Hausmann, en 1927 inició su producción fotográfica, inventando junto a Hannah Höch y en forma paralela a John Heartfield (1891-1968), el montaje fotográfico, en algún momento de su producción fotográfica sus modelos fueron maniqués, en un estado de abandono y laceración, (figura 47) distinguiéndose en la obra de Hausmann, la distracción de la mirada que lleva a la idea de un nuevo collage.

En 1946 Hausmann, comenzó a trabajar con la técnica del fotograma, donde produjo uno de sus grupos de obra más importantes. "...esta técnica, descubierta en 1919 y 1922 por sus contemporáneos, Christian Schad, Man Ray y Laszlo Moholy-Nagy, permite que la luz actúe directamente sobre el material fotosensible (generalmente papel) sin la intervención de lentes u objetivos..."³⁵ Los modelos ocupados para este nuevo medio por Hausmann fueron muy diversos aunque no olvidó nunca los muñecos y juguetes. (figura 48)

³⁴ Hans Bellmer. www.eurielec.etsit.upm.es/~zenzei/9/Hans%20Bellmer.php

³⁵Antonio Molinero Cardenal. "Hausmann-Man Ray-Bellmer". www.ucm.es/info/univfoto/num2/fproceso.htm

El disfraz, ritual del pavorreal.

Por cubrir el cuerpo ya sea con motivos de protección, pudor, rango, ostentación, ritual, categoría o posición social, como elemento de una comedia teatral o usado como transgresión. El vestido se convierte en un reflejo del modo de ser y de vivir de una comunidad, estableciendo así, aspectos distintivos o identificativos de una sociedad, una cultura, o simplemente un grupo o individuo.

Un trozo de piel animal o un trozo de tela tejida rectangular o de cualquier forma, nos ayudan a situar cambios importantes en la concepción del atuendo. Así se atribuye el uso de la piel a los pueblos nómadas que la van adaptando, suavizándola con grasas para hacerla flexible y duradera, mejorando su función.

El arte ha recogido las formas vestimentarias y las representaciones de la vida cotidiana en las distintas épocas, períodos y estilos por ser estas una fuente inagotable de recursos que generan renovaciones continuas.

Pierre Molinier, aparece como travestido, luciendo gran cantidad de objetos fetichistas (ligas, largos guantes negros, medias, joyas, zapatos de enorme tacón, velos trasparentes, máscaras o sujetadores muy apretados para resaltar los pechos(figura 49,50) en una serie llamada <Cien fotografía Eróticas> publicada en 1976.

Para estas obras Molinier usará su propio físico siempre cambiante además de muñecas, prótesis corporales, máscaras y en ciertas ocasiones algunos modelos como sustitutos de él mismo como Hanel Koeck y Mayarat, camuflado todo de tal modo que será imposible saber quién es quién en cada fotografía. "... estas obras se pueden considerar como un recorrido visual autobiográfico del artista, como un repaso a

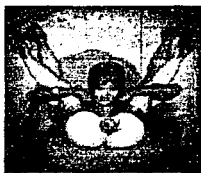


Figura 49
La rosa negra 1969
Pierre Molinier



Figura 50
El doble 1974
Pierre Molinier

todas sus obsesiones sexuales y fantasías representacionales donde el sueño central es la propia transformación en un ser andrógino...”³⁶

Robert Mapplethorpe hizo retratos de artistas, compositores, arquitectos, personajes de la vida social, estrellas del cine pornográfico y de miembros de la comunidad homosexual underground de Nueva York. Utilizo objetos como máscaras, cinturones y trajes de piel negra sobre sus modelos en posiciones de agresiva violencia sexual.

(figura 51, 52)



Figura 51
Joe 1978
R. Mapplethorpe



Figura 52
Brian Ridley and Lyle
Heeter 1979
R. Mapplethorpe.



Figura 53
Sin título
Cindy Sherman

Y si la moda ha sido capaz de fijarse en los detalles del pasado para inspirarse o generar cambios estilísticos. El arte al ejercer un comportamiento parecido, ha cedido en rigor creativo, para dejarse influenciar de un cierto espíritu de moda, tantas veces escondido tras la idea de novedad, modernidad, cambio, e incluso de vanguardia. Llegando a formas de sofisticación aplicada de la cosmética-*tattoo*, depurando todas las técnicas relacionadas con la forma y color del maquillaje.

Cindy Sherman en los años setenta hace una serie de fotografías en blanco y negro denominada *Film Stills*, en ella aparece ocupando roles femeninos estereotipados ama de casa, objeto sexual, estrella de cine, intelectual.(figura 53) Sugestivas imágenes que producen un inventario de expresiones y sentimientos reales.

“...cada mujer de sus *Film Stills* es siempre el reflejo estereotipado que tiene como referente la imagen percibida a través de los medios de comunicación. Se mostrará de una forma distinta, aunque constante, en cada una de sus obras, todo

³⁶ José Miguel García Cortés. “Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad”. www.accpar.org/numero3/Moliner.htm

preparado para tomar posesión de una identidad diferente en cada imagen. En cada fotografía vemos a una Cindy Sherman transformada en una persona distinta y en un carácter diferente...³⁷



Figura 54
Argail
Jan Saudek



Figura 55
Argail
Jan Saudek



Figura 56
Helmut Newton



Figura 57
Helmut Newton

Esto probablemente sea debido a la obsesión por vernos a través de una apariencia distinta, a través de otra cara, de otro cuerpo en una búsqueda de nosotros mismos.

Jan Saudek, hace fotografías de multipanel, con secuencias de tiempo, y ambientes yendo de lo sentimental a lo rudo, imágenes casi teatrales, con atmósferas decadentes a menudo con el fondo de los muros texturados de su estudio. El uso del coloreado a mano en sus fotografías, como un aparente maquillaje crea un efecto onírico. Aunque parte del motivo del uso de esta técnica era la dificultad de obtener película a color. (figura 54)(figura55)

Uno de los personajes más inmersos en el mundo de la moda es Helmut Newton, famoso por sus fotografías, que ilustraron las revistas más conocidas de modas del mundo, como *Elle*, *Marie Claire*, *Vogue* y *Playboy*. (figura 56) (figura 57) En la obra de Newton son muchas las muestras de poder sexual, una de ellas es tener siempre como modelos a mujeres bellísimas como: Naomi Campbell y Claudia Schiffer.

La desnudez, cuerpo verdadero.

Si bien las ilustraciones eróticas existen desde siempre y forman parte de todas las culturas, la fotografía revolucionó totalmente los sentidos de la sociedad, ya no se trataba de representaciones fruto del talento de un ilustrador, sino de un cuerpo verdadero en el momento en que realmente había

³⁷ Gregory Volk. "En Metro Pictures". www.echonyc.com/~trans/cindysherman/cindysherman.htm

existido. La idea de verdad triunfaba sobre el concepto de verosimilitud. Una mujer fotografiada era mucho más fascinante que cualquier dibujo o pintura por más realista que éstos fueran.

"...el desnudo fotográfico nació al mismo tiempo que el daguerrotipo, sistema fotográfico que se hacía en positivo y que permitía una sola copia. Fue su creador, el francés Louis Daguerre, quien fotografió el primer desnudo que, curiosamente, no era un ser de carne y hueso sino una estatua..."³⁸ Las primeras fotos de desnudos que se encuentran hoy disponibles son de 1849 y fueron realizadas por Gustave LeGray, un pintor que tuvo el mérito de ser el primero en fotografiar a sus modelos desnudas.

En los primeros años de experimentación fotográfica se realizó, en el campo del desnudo, todo lo que se seguiría haciendo hasta nuestros días, aunque con obvias limitaciones técnicas; el desnudo artístico, la foto testimonial, la foto sugerente o desnudos parciales y la foto pornográfica en casi todas sus formas, con imágenes de penetración que podía llegar a ser doble o triple, poses sadomasoquistas, situaciones lésbicas, penetración con diversos objetos: zanahorias, botellas, palos de escoba, etc. Una única forma parece permanecer como tabú para los primeros fotógrafos: la foto erótica masculina. Si bien había fotos de hombres desnudos, éstas respondían a un fin más testimonial que sensual o estaban en función de un cuerpo femenino.

El erotismo masculino específicamente homosexual, tendría sus manifestaciones más importantes hacia fines de siglo XIX, con fotógrafos como Wilhelm von Gloeden (figura 58) o Vincenzo Galdi y en el XX con Robert Mapplethorpe (figura 59), que fue el primer gran fotógrafo, capaz de retratar penes erectos



Figura 58
Wilhelm von Gloeden
1892



Figura 59
Ajito 1981
Robert Mapplethorpe

³⁸ Para mirar un cuerpo desnudo. "La Maga". Argentina. 1996. www.lamaga.com.ar/www/area2/pg-06.asp?id_nota=3872

y desnudos masculinos y llegar a exponerlos en los lugares más respetables, como; la galería Corcoran de Washington D.C. en 1978, el Museo de Arte Moderno de París en 1983 y el Museo Whitney de Nueva York en 1988.



Figura 60
Argail
Jan Saudek



Figura 61
Argail
Jan Saudek



Figura 62
El violín de Ingres
1924

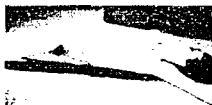


Figura 63
Meret Oppenheim
1933



Figura 64
La hora de los
enamorados
Man Ray

El desnudo se ha convertido en el lugar más frecuentado para la experimentación fotográfica. Ahora el cuerpo desnudo además de tener una capacidad de representación realista, significa nuevas sensaciones. El fotógrafo checo Jan Saudek es conocido por sus desnudos, de mujeres y hombres en fotografías que exploran los sueños, no le interesan los cuerpos perfectos y estilizados, así que utiliza gente común en el papel protagónico. (figura 60)(figura 61)

Man Ray, fotógrafo norteamericano, hizo una gran cantidad de retratos y estudios de desnudos femeninos aunque más que retratos, eran actos de amor propiamente dichos. Es interesante notar que, sus modelos eran personajes famosos: Kiki de Montparnasse (figura 62) célebre modelo de los años veinte, Nusch Eluard una de las estrellas del firmamento Dalí, Dora Maar compañera de Picasso, Meret Oppenheim (figura 63) artista muy conocida, Lee Miller célebre fotógrafo y la bailarina Juliet Browner, que se convertiría en su esposa. Una serie de fotografías dotadas de una increíble riqueza imaginativa. Estas mujeres importantes eran mucho más que sujetos casuales o profesionales pagadas. Eran las musas inspiradoras que encendían la imaginación de Man Ray incitándolo a crear obras geniales. Lo que sorprende en estas fotos no es su impacto sexual, sino su excitante erotismo empapado de misterio.

Así como cada imagen tiene el poder de sanar y maravillar de enfermar y horrorizar, pueden ser fácilmente inspiradoras y mover a la introspección. (figura 64) En la transformación del cuerpo con fines estéticos, las deformaciones que se llegan a

producir por el uso de estas composturas, llega a preocupar a la medicina cuando observan el resultado en deformaciones que el uso continuado ha ido produciendo sobre el cuerpo humano, tal es el caso de los tórax empujados que afectan al sistema respiratorio en mujeres que han usado prendas muy ajustadas para reducir su cintura, o aquellos que por imposición cultural obligan a las mujeres chinas a enfundar sus pies en pequeñísimos calzados al venderlos muy apretados e impedir su desarrollo normal. Casos, todos ellos representativos de una norma o canon estético que sacrifica la forma natural a la apariencia y que expresa versiones aproximadas al ideal, el gusto o el interés de una clase dominante.



Figura 65
Joel Peter Witkin
1969



Figura 66
Joel Peter Witkin



Figura 67
Mujer pájaro
Joel Peter Witkin

Fotografías como las de Joel Peter Witkin son difíciles de definir. Sus fotos van más allá del simple clic, dedicando horas enteras al tratamiento con ácidos y óxidos de la fotografía final. Ver una foto de Witkin es necesariamente replantearse la fotografía: imágenes tan sugerentes, impactantes y originales son inhabituales para nuestros ojos. (figura 65)

Las fotografías de Joel Peter Witkin a menudo no parecen más que las fantasías de un perverso sadomasoquista quien, parece de alguna manera, tener tiempo y dinero para llevarlas a cabo. Dando una mirada más profunda, no se puede negar que estas imágenes tienen la energía y la fuerza para polarizar a una multitud, luego del shock superficial hay algo que intriga. Si se sigue mirando y mirando más allá de la superficie, se reconocerán aspectos de la propia realidad. Sorprendentes imágenes; cuadros elaborados que contienen una reverberación extrema entre vida y muerte o moralidad y los restos de seres humanos. (figura 66)(figura 67)



Figura 68
Domestic nude
Helmut Newton
1992-94



Figura 69
Domestic nude 1
Helmut Newton
1992-94

Helmut Newton, es un fotógrafo que renovó las imágenes de desnudos con un estilo frontal y agresivo.(figura 68)(figura 69) Aunque nunca ha dejado de mostrar a sus modelos con objetos y prendas para despertar en el espectador un deseo de compartir la escena, aunque ese es el trabajo de un fotógrafo de moda.

La fotografía y el arte en general, han recogido objetos, actitudes y dibujos temporales, para que funcionen a manera de camuflaje, jugando casi siempre con las formas generosamente equilibradas de la naturaleza, a las que se adhiere sobre el cuerpo de los modelos y con la idea perversa de confundir su apariencia en un doble sentido morboso de vestido pintado, lavable y perecedero.

La exageración evidenciada por el medio artístico en este tipo de intervenciones, es evidente pero es un hecho real que este afán escultor y modificador de la tecnología sobre la naturaleza puede afectar actualmente a cualquier parte del cuerpo humano, que no sólo se considera y admite la posibilidad de modificación con vistas a un reajuste ideológico personal sino que se va acostumbrando a los injertos de la técnica que se le puedan adherir con fines prácticos.

De un concepto en el que la obra artística es entendida como acción u objeto; o del objeto mismo como repetición o presencia, se pasa a la idea de entender el cuerpo como obra o vestido, o como parte de una obra y materia sobre la cual nos es permitido intervenir con absoluta autoridad.

Capítulo Tres

La tiranía de la historia en los cambios mediáticos.

La elección de otras vías dentro del contexto de la producción de imágenes, tales como la electrografía artística, la holografía, el *computer art* o el *net art*, entre las que más me interesan, no es más que la vieja aspiración de llegar al mayor número posible de receptores en las mejores condiciones, fundamentalmente al nivel de calidad del mensaje emitido y a su capacidad de comunicación.

Cada nueva conquista de expresión modifica en alguna medida la propia experiencia receptiva.

Las revoluciones que se dan en el campo de la imagen están permitiendo la transformación del status jerárquico de las formas sensitivas, estableciendo una preponderancia de las auditivas e icónicas, sobre las demás formas de comunicación, aunque no parece demasiado próximo el día en que la imagen fija, en condiciones estables y capaz de ser transportada en tiempo y espacio, sea desbancada por aquellas de una manera absoluta.

Puede ser que debido a la inercia del propio mecanismo de procesamiento de datos del cerebro humano, que en las sociedades del imperio de las imágenes primero ve y después entiende, predominando el concepto de lo visual sobre las formas sensitivo-perceptivas, Una presencia física, vigorosamente significativa sigue teniendo en la actualidad cierta vigencia, que por otro lado esta obligada a asumir los adelantos aportados por anteriores revoluciones.

Con la aparición de los sistemas *polaroid*, el video y la fotocopiadora se propicia el concepto de la inmediatez, en tres grandes líneas tecnológicas: la fotografía, el cine y las tecnologías electro-mecánicas de reproducción y estampación.

Cada una de ellas provee a la imagen de un código específico, aun cuando tienden a unirse alrededor de un canal colectivo, por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades post-industriales: la digitalización de la imagen por medio de la computadora.

La inmediatez permite una evaluación instantánea y permanentemente renovadora de los resultados obtenidos, lo que hace a la imagen susceptible de reorientaciones y nuevas formulaciones, conociendo con exactitud el nivel efectivo de los resultados obtenidos en cada proceso del trabajo.

Es necesario visitar el *website*, http://webs.tenerife.to/nidia_nava complemento de esta tesis, donde se encuentran las imágenes en el medio en para cuál fueron concebidas. La presente tesis se ilustra con 10 infografías impresas aunque no con la mejor calidad a un tamaño promedio de 7X5 cm.

La imagen corporal y el pensamiento tecnológico.

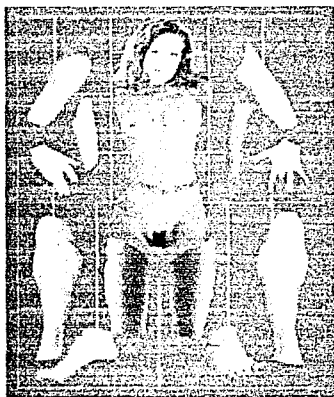
La sexualidad marca de forma decisiva al ser humano en todas las fases de su desarrollo, comprende el impulso sexual, dirigido al goce inmediato y la reproducción.

La fabricación de imágenes con halos de sexualidad responden a un impulso generador de placer, dejando de lado la función reproductiva.

“...un cuerpo que sea protagonista de la creación artística es lo necesario para vivir con intensidad, un cuerpo asociado íntimamente al pensamiento, y no solamente un cuerpo portador de un pensamiento.”³⁹

³⁹ Natalia Nemiña. “Una experiencia radical del cuerpo propio” www.conversiones.com/una%10experiencia%20radical.html

La infografía No. 1 (figura 70), se desarrollo a partir de 10 pics diferentes pertenecientes al *website* <http://chicaslatinas.com> la razón principal de utilizar sitios web como materia prima, fue la inmediatez y abundancia de pics con temas sexuales. El resultado de la reutilización de esta imagen fue una serie que denomine Glotonería B-112 de la cual muestro: "arma la chica de tus sueños". La serie completa se encuentra contenida en el sitio *web* arriba citado.



El descubrimiento de la fotografía, esta estrechamente vinculada con la historia del arte. Se ha considerado a este medio, como una herramienta técnica , capaz de plasmar fielmente la realidad, mientras que a la fotocopiadora y en general a las herramientas electrográficas, como instrumentos mecánicos o electrónicos capaces de obtener copias.

A la fotografía se le ha otorgado un rasgo distintivo autónomo, por el contrario a la electrografía y a la reproducción electrónica, se les remarca el concepto de copia.

Los fotomontajes y la transcripción del muestrario objetual cotidiano son actividades artísticas óptimamente alcanzadas por una fotocopiadora o un escáner, los cuales portan consigo,

la instantaneidad de los resultados y la posibilidad de multirreproducción.

En estos tiempos de exagerada adulación al cuerpo; adulación al cuerpo hermoso y sano, que debamos preguntarnos por otros modos de pensarlo. Hoy el cuerpo es un fin en sí mismo, sin embargo, no tiene una sola forma de existir; existe como cuerpo enfermo, como cuerpo castigado, como cuerpo enloquecido, como cuerpo golpeado por la tragedia de la historia.

La infografía No.2 (figura 71) se desarrollo a partir de 3 pics del sitio <http://loporno.com> en la paginas web XXX se pueden obtener fácilmente escenas de contenido sexual explícito, material con referentes poderosos para su manipulación, incluyendo trazos inorgánicos de color, para simular en esta imagen titulada "elige tu lugar", un contenedor del deseo.



La revolución tecnológica más importante sucedida en el panorama electrográfico desde la aparición de las primeras fotocopiadoras ha sido sin lugar a dudas, la invención y comercialización de la tecnología digital.

El tratamiento de la imagen y la posibilidad de manipulación en cualquier parte del proceso, sobre todo a

través de los programas de software con los que trabaja el microprocesador, ha atraído de manera irresistible la atención de todos los artistas relacionados con el campo de las tecnologías electrónicas de la imagen.

La digitalización de la imagen del original como soporte de su proceso de manipulación, transmisión y estampación, permitirá a la electrografía digital y a la infografía una interactividad con otras tecnologías electrónicas y eléctricas. El mismo cable de fibra óptica que se utilizará como canal de transmisión de los datos 0110011101010101111, extraídos del manejo de la imagen original depositada sobre la pantalla de exposición de la copiadora digital o escanner, servirá para conectar las herramientas en un sistema multidisciplinario, convirtiendo la copiadora digital en un periférico de impresión y estampación de imágenes en torno a una red con entrada de vídeo, scanner, cámaras digitales, y una computadora para el procesamiento de la información.

La introducción de la tecnología digital, ha supuesto variaciones importantes en la practica del diseño, la publicidad y la creación artística.

El hombre es medida de todas las cosas; así, por tanto, como a mí me parece que son las cosas, tales son para mí; y como a ti te parecen , tales son para ti.

Lo que le parece a cada uno es efectivamente lo real. De lo que se deriva que una misma cosa puede, al mismo tiempo, ser y no ser, o ser buena y mala, y que las demás proposiciones contrarias son igualmente verdaderas, puesto que muchas veces lo que parece bello a unos es lo contrario para otros, y el parecer de cada uno es la medida.

Una sociedad tecnificada aspira a un lenguaje tecnificado, porque se expresa en un idioma que se articula a partir de

claves tecnológicas. La elección de la máquina como medio expresivo no se basa solamente en su rapidez, economía o aprovechamiento de sus condiciones de trabajo, se basa también en el ruido sobre el que se soporta el discurso. Este ruido se vincula armónicamente con nuestra forma de mirar, sentir y entender las imágenes de las cosas reales.

La complicación de la desnudez, es algo más allá de la simple realidad del cuerpo despojado de ropa, se relaciona con circunstancias de la percepción social y de la ideología.

La infografía No.3 (figura 72) se desarrollo a partir del pic cindy090 del sitio <http://www.loporno.com> para crear una retícula de la desnudez la cual esta siempre relacionada en forma directa con el punto de vista, con la visión particular del espectador que contempla esa desnudez. De la serie Glotonería A-700 "está desnuda como tu la ves".



Figura 72
Glotonería A – 700
"esta desnuda como tu
la ves"
Impresión digital
2000

Estar desnudo es ser uno mismo. Ser un desnudo equivale a ser visto en estado de desnudez por los otros. Para que un cuerpo desnudo se convierta en un desnudo es preciso que se le vea como objeto. Y el verlo como objeto estimula el usarlo como objeto. La desnudez se revela a sí misma, y el desnudo se exhibe.

Estar desnudo es estar sin disfraces. Exhibirse desnudo es convertir en un disfraz la superficie de la propia piel, el sudor del propio cuerpo.

Eros, surgió del caos como una fuerza misteriosa para armonizar los elementos y asegurar la continuidad de la vida. "Eros pues es amor, pero ese amor que Eros imagina no es la inspiración romántica que lo sublimiza, sino el interés más carnal".

Al erotismo hay que referirlo sobre todo a las sensaciones excitantes y propias para desear el acto carnal, "El erotismo al suponer algún grado de excitación, es una manifestación de la sensualidad que es el placer de los sentidos corporales o la propensión excesiva a los placeres de los sentidos". El erotismo pide enérgicamente el concurso de la sensualidad. Los sentidos de la vista y del tacto están particularmente dispuestos para el erotismo. Las sensaciones visuales ocupan un lugar prominente en tanto que son el vehículo fundamental de captación de formas; ello explica así mismo que lo sea, también, de la emoción erótica, toda vez que se encuentra muy directamente vinculada a la morfología del cuerpo humano.

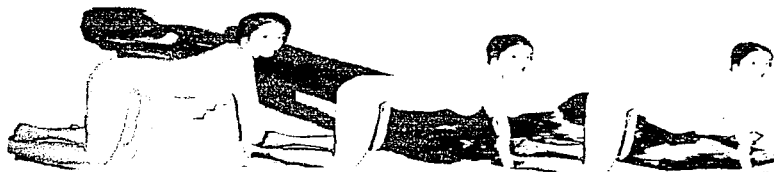
El instinto sexual se vale mayormente de la vista, para captar las posibilidades sexuales existentes en los otros y de ahí su importancia en la atracción erótica.

La infografía No. 4 (figura 73) se desarrolló a partir del pic 00980 del sitio <http://www.orientales.es> Una representación de la diosa Voluptuosidad, hija de Psique y Cupido, el alma y el amor, que se ha imaginado siempre como una hermosa mujer desnuda, en actitud lasciva y con manifestaciones propias del estado libidinoso, bella y aceptada, ante la imagen masculina de Príapo, hijo de Venus y de Baco, protector de los jardines, que representan su ardencia en el erecto miembro

viril. Esta imagen de la serie Glotonería V-069 "unión de Voluptuosidad y Príapo" trata de ser una conjunción del alma, el amor y la calentura.

Es así que la expresión artística muchas veces toma la voluptuosidad y la lleva a un estado libidinógeno que incluye a la mística.

Figura 73
De la serie
Glotonería V-069
"unión de Voluptuosidad y
Príapo"
impresión digital
2000



La imagen de las cosas, excita nuestro órgano visual, tomando forma en el interior de nuestro cerebro, por tanto la imagen es algo vivo, activo y en constante evolución.

Si nuestra realidad no es más que una convención que compartimos con otros; si nuestra vigilia no es más que el sueño de cada cuerpo, a veces puede que nos despertemos, y las cosas y el mundo y nuestro yo, sean algo distinto.

El origen de todo pensamiento artístico, es la elaboración de un lenguaje organizado, a partir de un código abierto que permita continuas reelaboraciones de nuevos discursos particulares, debe pasar por un largo proceso de aprendizaje destinado a producir la necesaria simbiosis entre el ruido característico de la herramienta utilizada y una concepción particular arbitraria de los acontecimientos.

Entre erotismo y pornografía hay una gran distancia. En la pornografía se expresan la sexualidad y el placer subordinados al negocio; lo estético y lo lúdico se reducen a una mercadería. La experiencia erótica valoriza la belleza de los cuerpos y la gratuidad de los gestos; es indagación en el instinto, exaltación del placer y los sentidos.

La infografía No.5 (figura74) se desarrollo a partir del pic cindy 090 del sitio <http://www.loporno.com> esta imagen de la serie F-000, titulada "unión artificial" se creo con la intención de manifestar el erotismo que es de las más típicas y notorias manifestaciones de lo humano, participando por igual del amor y de la sexualidad. Al amor le pone la carne como aspecto de la materialidad del cuerpo; carne-sangre, carne-fibra, músculo, tendón, carne-soporte, carne-víscera y a la sexualidad le quita la animalidad agregándole la trascendencia.

En el kamasutra se ilustran siete formas de unión sexual:

Unión espontánea (simpatía y gusto mutuo)

Unión del amor ardiente. Unión por el amor por venir (el amor sólo está en germen).

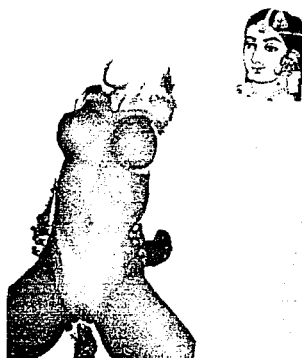
Unión del amor artificial (sin amor).

Unión del amor transmitido(uno de los dos "actores" se imagina estar en brazos de otro).

Unión llamada de los eunucos (amor durante el tiempo necesario para apagar el deseo del hombre).

Unión falaz (el acto brutal).⁴⁰

Figura 74
De la serie
Glotonería F-000
"unión artificial"
impresión digital
2000



El valor útil de la máquina radica, en convertirse en un filtro de la experiencia de los fenómenos capaz de aportar las claves de una nueva visión, de un nuevo modo de mirar, más acorde con nuestro mundo cotidiano.

El trabajo de manipulación, es una lucha del artista por aprehender los objetos que nos rodean y atrapar sus marcas, sus señales; retener la huella inequívoca de su presencia entre nosotros.

Operar con estos objetos digitalmente es otorgares una sola dimensión para cada instante; actuar, pues, en el espacio definido por una suma de instantes, de tiempos unidimensionales. La segunda dimensión es su desplazamiento, el rastro de una duración; la estampación continua repetida de la evocación de nuestra memoria posibilitando la conformación de un nuevo discurso.⁴¹

La infografía No. 6 (figura 75) desarrollada a partir de 4 pics del sitio <http://www.pussy.com> trata de ser una respuesta a estímulos reales usando como fuentes a la imaginación y la fantasía. De la serie Glotonería C-100 "beso palpitante" manifiesta la fantasía, riqueza del arte, y del fenómeno erótico, fantasías eróticas que como un soñar despierto, son frecuentemente el manantial de quienes desvían, por alguna razón, la vida sexual hacia la imaginativa.

Se besa la frente, los ojos, las mejillas, el cuello, el pecho, los senos, los labios, el interior de la, las junturas de las piernas, los brazos y el ombligo.

1 Nominal (sobre los labios);

2 Palpitante (se presiona entre los labios el labio inferior del amante);

⁴¹ Jean Louis, Boissier. "Electrophotography". catálogo de la exposición Electra. M.A.M., Villa de París.

3 Tocante (con la lengua, cerrando los ojos, las manos en las manos).⁴²



Figura 75
De la serie
Glotonería C – 100
"beso palpitante"
impresión digital
2000

El erotismo es una tendencia natural del ser humano y la pornografía, en cambio, es un vehículo externo, creado por la civilización como medio para estimular artificialmente el erotismo y la satisfacción sexual.

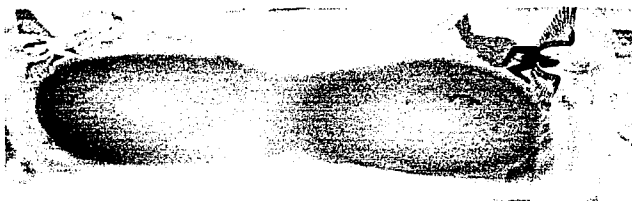
La infografía No.7 (figura 76) desarrollada a partir del pic sussy78 del sitio <http://www.calientes.ar> De la serie Glotonería P-1001, titulada "mas que evidentes"

El ocultar precisamente los genitales, lejos de disminuir su presencia, viene a resaltar su importancia. Hoy mismo, en nuestras sociedades "liberadas", "permisivas", "democráticas", "racionales" y "libres", el ser humano puede enseñar en la playa algunas zonas de su cuerpo (que debe ocultar en la iglesia o en el trabajo), pero debe ocultar el pene / testículos o el pubis. Nuestros ojos pueden captar un plano frontal de un cuerpo desnudo menos unos lugares muy precisos: uno en el varón y dos en la hembra. La computadora cerebral toma nota: algo muy importante se oculta detrás del traje de baño masculino o del bikini. En realidad esas piezas, invento exclusivo de la especie humana, vienen a subrayar la

⁴² Kamasutra, op. cit.

presencia de unos órganos que se ven en la pantalla de la imaginación.⁴³

Figura 76
De la serie
Glotonería P-1001
"más que evidentes"
impresión digital
2000



Colocar cualquier modelo sobre una pantalla sea de fotocopiadora, scanner, u obtenerla directamente de internet y asumir la paternidad del producto resultante podría vislumbrar un proceso tan lejano como apretar un botón de la televisión y mostrar orgulloso a un público expectante de la señal icónica, sintiéndose artífice de un acontecimiento artístico.

La fascinación que produce la imagen de estas nuevas tecnologías y el aspecto gratamente novedoso que evocan consienten un rutinario y mecánico ejercicio del estéril simulación artística que esconde, en el fondo, la impotencia ante el reto de la creatividad bien entendida.

"No es difícil, más bien es lo habitual, que tras un primer deslumbramiento por los resultados obtenidos se adentre, el artista en un pozo de monotonía y de aburrimiento ante la posibilidad de obtener más que una limitada serie de efectos característicos"⁴⁴

La infografía No. 8 (figura 77) se desarrolla a partir de 5 pics del sitio <http://www.lasirena.es/juegos> se desprende una serie llamada Glotonería X-730 la imagen mostrada se titula "como te gusta más", y es a consecuencia de la pregunta ¿que es más erótico?, mostrar apenas lo suficiente para crear en el

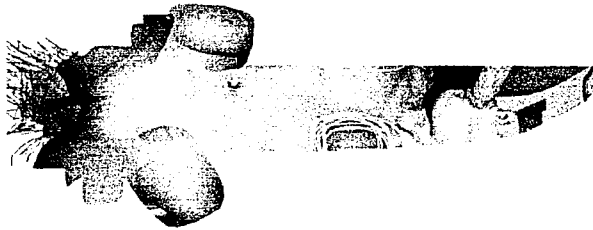
⁴³ J. A. Jáuregui. Las reglas del juego-los sexos. Alfaguara. Barcelona, 1989, p.198

⁴⁴ Jesus. Pastor Bravo. "sistemas". www.aleph.org

espectador la imagen sugerida y mágica de lo oculto; o la exhibición clara y sin tapujos de las zonas tabú.

Resulta habitual que la desnudez que no se ve, pero se adivina, sea más erótica que la desnudez simplemente mostrada. Quizá porque hay en ese tipo de imágenes una forma de perversión. No sexual, sino semiótica. Se trata de una especie de signo pervertido. Que significa más de lo que supuestamente representa. Entonces lo importante no es la cantidad de zona corporal oculta, sino la calidad de la misma.

Figura 77
De la serie
Glotonería X – 730
“como te gusta más”
impresión digital
2000



El campo del pudor, con todas las sutilezas y todas las contradicciones que contiene, está presente en todas las épocas. Cada individuo, dentro de una misma cultura, porta en sí el sistema completo, pero puede, según su carácter, privilegiar uno u otro aspecto. Cada civilización lleva a cabo, a su vez, la síntesis de esos pudores, insistiendo en algún aspecto y olvidándose de otro.⁴⁵

En la infografía No.9 (figura 78) desarrollada a partir de dos pics del sitio <http://www..orientales.es> De la serie Glotonería I- 011 titulada “premio al buen comportamiento” esta imagen fue elaborada a partir del concepto de perder el pudor y recibir el merecido castigo por el impudor. En las sociedades contemporáneas se piensa que lo erótico es

⁴⁵ Jean Claude. Bologne. “sexo y pudor”. www.comentarios.es/tres:0901

obsceno y vergonzoso porque atenta contra el pudor según el nivel de pudor dominante.

El protocolo del pudor no es algo meramente puritano o sentimental: es razonable para reconocer una pérdida de misterio. Y la explicación de esta pérdida puede ser mayoritariamente visual.

Figura 78
De la serie
Glotonería I 011
"premio al buen
comportamiento"
impresión digital
2000



Las herramientas digitales son capaces de proporcionar al artista, elementos para la conformación de un nuevo discurso, de una nueva filosofía anclada en el presente al manejar los elementos necesarios y suficientes para encararse con claridad hacia el futuro; disfrazando la imagen de huellas, marcas, impresiones, haciendo una mueca entre el espacio y el tiempo reunidos al azar, por azar. Un cúmulo de superficies comprimidas, reminiscencias de una antigua tridimensionalidad que debió existir.

La infografía No. 10 (figura 79) desarrollada a partir de tres pics del sitio <http://www.loporno.com> De la serie K-100 con el título "menos por más", el sexo es una parte muy importante en el mundo sensitivo e icónico de los hombres.

La selección y la imaginación son en la actualidad los pilares básicos sobre los que se fundamenta un arte tecnológico, existe una conciencia común en la búsqueda de un lenguaje digital.

...lejos de estar detrás de nosotros, en un paraíso perdido del que habríamos caído, la libre naturaleza del sexo, refrenada por nuestra humanidad, sigue siendo el último continente por descubrir ¡Penoso exilio, en verdad, el que nos aleja de un territorio cuya existencia sólo presentimos!...⁴⁶

Figura 79
De la serie
Glotonería K-100
"menos por más"
impresión digital
2000



Poco a poco el creador artístico en el campo tecnológico, es conducido por una atracción sutil hacia el mundo de estos objetos menudos, aplastados susceptibles de ser transportados en el espacio y en el tiempo para reposar sobre el frágil seno de la máquina. El artista va confundiendo la imagen del objeto que percibe con los rasgos característicos emanados de su huella.

Después de cincuenta años, el arte digital es un mundo tan fecundo como desconocido o ignorado, donde ya existen artistas electrográficos, infograficos, net artistas y multidisciplinares utilizando la tecnología para la creación.

En la actualidad nadie discute los desagradables aspectos puramente mecánicos de la fotografía y sin embargo todos estaríamos dispuestos a cuestionar los desagradables aspectos puramente mecánicos de una fotocopiadora o computadora. Con la fotografía porque está demasiado íntimamente ligada al

⁴⁶ Gerard, Pommier. Gerard Pommier. Ediciones de la flor, Madrid, 1996, p 48.

ojo, con la copiadora por ser una máquina productora de impresiones exactas hecha para sustituir una copia tal como era, sin seleccionar este o aquel rasgo, sin dejar nada a la imaginación⁴⁷

⁴⁷ Humberto, Eco. "La copia como arte". catálogo de la exposición 80's de Gianni Castagnoli.

Conclusiones

La computadora es una herramienta eficaz a disposición de cualquier disciplina artística (y no artística) que cumple dos tareas de forma mecanizada (no autómatas); una, simular procesos tradicionales, donde ahorra tiempo y esfuerzo (cálculo de sistemas de representación, tipografías, variaciones sobre formas y colores, etc) y la otra diseñar propuestas estéticas con el uso del multimedia interactivo, el arte para la red o la realidad virtual

Toda investigación artística abre campos de experimentación en el terreno de lo sensorial estético. Es más que evidente que de los medios tecnológicos: computadoras, fotocopiadoras, scanners, plotters, cámaras digitales, e Internet; puede hacerse un uso extenso con fines artísticos, de acuerdo al planteamiento creativo que asumamos. Aceptando, que toda herramienta, máquina o medio instrumental, tiene su propia identidad, y límites.

El resultado después de varios meses de trabajo con la computadora fue una carpeta de 10 series con 10 infografías cada una. En esta tesis se encuentra impresa una infografía de cada serie. El soporte de este trabajo fueron imágenes obtenidas con cámara de video digital, scanner, e imágenes de la red, transformadas posteriormente con programas diseñados para la manipulación de imágenes.

Los procesos electrográficos e infográficos forman parte de las disciplinas del grabado y la estampación. Obra múltiple, signo, señal así como grafica digital o procesos de transferencia son parte del vasto campo de actuación que reclaman los procesos de estampación artística.

El concepto de matriz siempre estará implícito . Ni siquiera la electrografía digital o la infografía lo anulan; simplemente lo modifican en sus aspectos formales: el

original ya no entra en contacto con la copia, ni tan siquiera con su matriz intermediaria (electrografía, xerografía, etc). La plancha puede ser copia final y original a un tiempo. La matriz puede no ser algo físico, tan solo bits con información alfanumérica organizada y memorizada, susceptible de materializarse en un original o copia cada vez, en un momento determinado del proceso de creación y recreación

La computadora permite incluso anular la matriz como elemento físico aunque nunca como concepto.

El desarrollo tecnológico ha convertido a la fotocopidora en explorador óptico (entrada digitalizada de datos visuales) o como impresora (reproducción final de los datos obtenidos en el procesador central). Los medios digitales se han convertido en formas comúnmente utilizadas en los procesos de impresión y reproducción en el campo del arte.

Las imágenes resultantes del manejo de las tecnologías de reproducción permiten un encuentro entre las tecnologías eléctricas de la imagen (video, computer art, cd art, net art, etc.) y las tecnologías de estampación de imágenes sobre soportes fijos (transferencia).

Los microprocesadores de copadoras y computadoras incorporan complejas funciones de procesamiento de las imágenes en beneficio de la calidad y la cualidad de la imagen final.

Las imágenes digitales creadas por medio de una computadora pueden tener distintas salidas; una es al soporte materico por medio de una fotocopidora o impresora, y otra la inserción a la WWW como salida virtual.

La WWW está en proceso de cambio permanente; las páginas, noticias, diálogos, etc., aumentan continuamente; cada corto periodo de tiempo se proponen nuevos servicios y utilidades. Al mismo tiempo, esa es la ventaja fundamental de Internet: la posibilidad de que cada uno consiga su visión,

de un mundo virtual que es al mismo tiempo, común y diferente para todos los que habitamos en él.

La aplicación de estas posibilidades pueden suponer una conquista de los canales de comunicación. Presuponiendo la necesidad de encontrar otros caminos para las revolucionarias propuestas de las tecnologías de la imagen.

Las tecnologías eléctricas de la imagen podrán estar conectadas, mediante cables de fibra óptica, convirtiéndose en eficaces periféricos.

La imagen en su formato digital permite, al artista controlar de forma personal todo el proceso de su destino funcional, sirviendo la misma información visual electrónica para procesos tan distintos como su reproducción fotográfica, su adaptación a los procesos de estampación y seriación así como su distribución por la Internet.

Las 10 infografías han sido diseñadas en una PC, para ser vistas en cualquier computadora, paralelamente al trabajo impreso, esta tesis esta contenida en la pagina web, http://webs.tenerife.to/nidia_nava

Aunque la salida puede modificarse. La figura No. 78 titulada "premio al buen comportamiento", de la serie Glotonería I 011, contenida en la página 65, tuvo una salida por medio de una fotocopidora a color en formato multipágina, a tamaño 200X200 cm. transferida sobre vidrio de 6mm., para participar en el Encuentro Nacional de Arte Joven Edición 2001 donde obtuvo mención honorífica en la disciplina de Neografica.

Así es evidente que al diseñar una imagen en la computadora, no se limita el tamaño, ni formato de salida de la imagen terminada. El artista puede tener su trabajo en bits y cuando lo decida darle la salida requerida para cumplir las necesidades de un proyecto.

Debido a las pocas publicaciones existentes sobre la aplicación de los avances tecnológicos al campo artístico en

nuestro país, los textos en los que me base para la realización de esta tesis, se obtuvieron en su mayoría de publicaciones electrónicas de sitios principalmente de Europa occidental y Estados Unidos, dedicados a la crítica, difusión y creación de arte electrónico.

Esta situación debe terminar. En México debemos desarrollar teoría y obra en el campo digital, las instituciones de educación superior principalmente, deben darse la tarea de abrir laboratorios de arte digital para formar artistas que utilicen la peculiar realidad que vivimos sumida en el subdesarrollo, para lanzar propuestas que puedan participar en encuentros mundiales de arte como la Bienal de Venecia o la Bienal de Osaka.

Bibliografía

- *Manifiesto futurista*. www.Futurismo.manifiesto.htm
- QUIRARTE, Benjamín, *El Arte y el Punk*. www.arrakis.es/nldrain/demopunk/docs/especulo/espect1.html
- HELD, John Jr, *2000 2001 Huelga del Arte*. www.factsheet5.com
- TABAROVSKY, Damián, *Una nueva forma de ver el mundo*. www.clarin.com.com.ar/suplementos/cultura/981004/e00601d.htm
- BATTISTOZZI, Ana María, *El artista del s. XX*. www.clarin.com.ar/suplementos/cultura.98004/e00501d.htm
- SOTO, Belén, *Del Situacionismo a la herencia del punk*. www.pirata.com.ni/situación.html
- *Arte de acción*. www.arterealidad.com/variados/acción.html
- *Fluxus*. www.Toutfait.com/issues3/articles/flux.html
- CAMPAL, Jose Luis. *El mail art*. www.aleph-arts.org
- BOWLES, Jerry. *Fuera de la Galería, dentro del Apartado*. Art in América, marzo-abril, 1972
- ALCALÁ, José Ramón. *Cuestiones técnicas para una comprensión de los sistemas de arte tecnológico*. Universidad Politécnica de Valencia, 1989.
- CAMPAL, José Luis. *Unas escuetas notas sobre electrografía y copy-art*. www.members.nbci.com/artstrike/xero.html
- CAMPAL, Jose Luis. *Electrografía y copy-art* www.members.nbci.com/artstrike/elec.htm
- *Fax art*. www.members.nbci.com/artstrike/fax.htm
- *Historia de Internet*. www.geocities.com/timessquare/chasm/79990/historia.htm
- La guerra siempre la guerra. www.coqui.lce.org/honor/racosta/historia.htm
- PORTILLO Cristina, CASTRO Rodrigo. *Arte en las redes, Claves para usar las redes*. Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 1997
- NEGROPONTE Nicholas, *Ser Digital*. Ed. Océano, Buenos Aires, 1995
- Piscitelli Alejandro. *Ciberculturas*. Ed. Paidós, España 1995
- BUENO, Sergei. *Art-e Digitalizado*. www.ReD1124.Dic97.htm
- *Historia de Internet*. www.globaldrome.net.art4_01.html
- LLEÓ, Juan Antonio. *El Arte de las Redes*. Ed. Anaya Multimedia, Madrid 1997;
- MASAKY, Fujihata. www.Flab.mag.keio.ac.jp/Gclock
- KAZUHIKO, Hachika www.02.so-net.or.jp/-mega
- MIKAMI, Seiko. [/w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html](http://w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html)
- PAESMANS, Dirk & HEEM, Joan. www.jodi.org
- DÍAZ, Infante, Juan José & LEVIN Elias & KEPA Landa. www.mide.org
- CASANOVAS, Barber, Daniel. *A propósito de Cindy Sherman*. www.Dau-a_l'ou/Fanzine_D'art.
- *Hans Bellmer*. www.eurielec.etsit.upm.es/zenzei/9/Hans%20Bellmer.php
- MOLINERO, C., Antonio. *Hausmann ManRay y Bellmer*. www.ucm.es/info/univfoto/num2/fproceso.htm
- GARCÍA, C., José Miguel. *Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad*. www.accpa.org/numero3/Moliner.htm
- VOLK, Gregory. En Metro Pictures. www.echonyc.com/-trans/cindysherman/cindysherman.htm
- *Para mirar un cuerpo desnudo*, 1996. www.lamaga.com.ar/www/area2/pg-06.asp?id_nota=3872
- NEMIÑA Natalia. *Una experiencia radical del cuerpo propio*. www.conversiones.com/una%10experiencia%20radical.html
- *Kamasutra*. www.lamaga.com.ar/www/area2/pg_03.asp?id_nota=3847
- BOSSIER, Jean-Louis. *Electrophotography*. Catálogo de la exposición Electra, M.A.M., Villa de París. www.electrophotography.electraexp.html
- BARBIN, Herculin. *Llamada Alexina B.*, Ed. Revolución, Madrid, 1985
- PASTOR, B., Jesús. *El copy-art*. El País, (Separata de arte) Valencia, España, sábado 10 de septiembre de 1989
- JÁUREGUI, J., A., *Las reglas del juego-los sexos*. Alfaguara, Barcelona, 1989
- BOLOGNE Jean Claude. www.desnudoypudor_09.htm
- POMMIER, Gerard. *Gerard Pommier*. Ediciones de la flor, Madrid, 1996
- ECO, Humberto. *La copia como arte*. Catálogo de la exposición 80's de Gianni Castagnoli